PUBLICATIONS DE L'INSTITUT FRANÇAIS D'INDOLOGIE No. 19

Fascicule 2: PLANCHES

LA LEGENDE DES JEUX DE ÇIVA A MADURAI

d'après les textes et les peintures

par

R. DESSIGANE, P. Z. PATTABIRAMIN

et

J. FILLIOZAT

Institut Français d'Indologie
Pondichéry.
1960

PUBLICATIONS DE L'INSTITUT FRANÇAIS D'INDOLOGIE No. 19

Fascicule 2: PLANCHES

LA LEGENDE DES JEUX DE ÇIVA A MADURAI

d'après les textes et les peintures

par

R. DESSIGANE, P. Z. PATTABIRAMIN

et

J. FILLIOZAT

Institut Français d'Indologie
Pondichéry.
1960

Mīnākṣī et Sundareçvara

AnkayaRkaṇṇammai et Çokkanātar

1er jeu: Où Indra est délivré de sa faute.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Danse à la cour d'Indra.

3) Indra n'ayant pas salué l'arrivée de ViyālaN (Bṛhaspati), celui ci se retire.

4) Indra inquiet, s'adresse à Brahman

5) Brahman conseille à Indra de prendre comme guru Viçvarūpa à la place de ViyālaN.

6) Indra apprenant l'infidélité de Viçvarūpa lui coupe la tête.

7) Indra est poursuivi par le Meurtre d'un brâhmane.

8) Tvaṣṭṛ, père de Viçvarūpa fait un sacrifice.

9) Le démon Vṛtra qui nait du sacrifice, attaque Indra.

10) Indra vaincu recourt à Brahman.

11) Brahman et Indra se rendent auprès de Viṣṇu.

12) Sur les conseils de Viṣṇu, Indra demande au sage Dadhīci les armes à lui confiées par les Deva et Asura lors du barattement de l'océan de lait. Dadhīci dit qu'il a absorbé ces armes.

13) Dadhīci fait sortir son âme de son crâne.

14) Takṣa fabrique une arme avec la colonne vertébrale de Dadhīci et la remet à Indra.

15) Indra entre de nouveau en lutte avec Vṛtra qui s'enfuit.

16) Vṛtra se cache dans la mer.

17) Indra demande conseil à Brahman.

18) Sur le conseil de Brahman, Indra prie Agastya.

19) Agastya boit l'eau de la mer.

20) Vṛtra étant en méditation, Indra lui coupe la tête.

21) Indra est poursuivi de nouveau par le Meurtre d'un brâhmane.

22) Indra se cache dans une tige de lotus.

23) Nahuṣa est consacré comme nouvel Indra.

24) Il ordonne de faire venir Indrāṇī.

25) Indrāṇī se plaint auprès de ViyālaN.

26) Nahuṣa se rend en palanquin porté par les sept ṛṣi au palais d'Indrāṇī. Pour hâter la marche il dit "sarpa" (sans faire attention au double sens du mot qui signifie également serpent.)

27) Agastya, au nombre des sept ṛṣi, le maudit en disant: "vous deviendrez serpent". Nahuṣa sort du palanquin sous la forme d'un serpent.

28) Les Deva n'ayant plus d'Indra, exposent leurs doléances à ViyālaN.

29-30) ViyālaN fait sortir Indra de la tige de lotus et le renvoie au monde terrestre.

31) Indra et ViyālaN visitent la forêt de Kadamba.

32) Le Meurtre d'un brâhmane qui poursuivait Indra s'arrête à l'entrée.

33) Indra fait savoir à ViyalaN que le Meurtre d'un brâhmane ne le poursuit plus.

1er jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33

1er jeu : Où Indra est délivré de sa faute.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Danse à la cour d'Indra.

3) Indra n'ayant pas salué l'arrivée de ViyālaN (Bṛhaspati), celui ci se retire.

4) Indra inquiet, s'adresse à Brahman

5) Brahman conseille à Indra de prendre comme guru Viçvarūpa à la place de ViyālaN.

6) Indra apprenant l'infidélité de Viçvarūpa lui coupe la tête.

7) Indra est poursuivi par le Meurtre d'un brâhmane.

8) Tvaṣṭṛ, père de Viçvarūpa fait un sacrifice.

9) Le démon Vṛtra qui nait du sacrifice, attaque Indra.

10) Indra vaincu recourt à Brahman.

11) Brahman et Indra se rendent auprès de Viṣṇu.

12) Sur les conseils de Viṣṇu, Indra demande au sage Dadhīci les armes à lui confiées par les Deva et Asura lors du barattement de l'océan de lait. Dadhīci dit qu'il a absorbé ces armes.

13) Dadhīci fait sortir son âme de son crâne.

14) Takṣa fabrique une arme avec la colonne vertébrale de Dadhīci et la remet à Indra.

15) Indra entre de nouveau en lutte avec Vṛtra qui s'enfuit.

16) Vṛtra se cache dans la mer.

17) Indra demande conseil à Brahman.

18) Sur le conseil de Brahman, Indra prie Agastya.

19) Agastya boit l'eau de la mer.

20) Vṛtra étant en méditation, Indra lui coupe la tête.

21) Indra est poursuivi de nouveau par le Meurtre d'un brâhmane.

22) Indra se cache dans une tige de lotus.

23) Nahuṣa est consacré comme nouvel Indra.

24) Il ordonne de faire venir Indraṇī.

25) Indraṇī se plaint auprès de ViyālaN.

26) Nahuṣa se rend en palanquin porté par les sept ṛṣi au palais d'Indraṇī. Pour hâter la marche il dit "sarpa" (sans faire attention au double sens du mot qui signifie également serpent.)

27) Agastya, au nombre des sept ṛṣi, le maudit en disant: "vous deviendrez serpent". Nahuṣa sort du palanquin sous la forme d'un serpent.

28) Les Deva n'ayant plus d'Indra, exposent leurs doléances à ViyālaN.

29-30) ViyālaN fait sortir Indra de la tige de lotus et le renvoie au monde terrestre.

31) Indra et ViyālaN visitent la forêt de Kadamba.

32) Le Meurtre d'un brâhmane qui poursuivait Indra s'arrête à l'entrée.

33) Indra fait savoir à ViyalaN que le Meurtre d'un brâhmane ne le poursuit plus.

1er jeu: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33

34) Indra constate que les animaux du Kadambavana tant féroces qu'inoffensifs, vivent ensemble.

35) Deux émissaires d'Indra lui rapportent qu'ils ont vu un linga.

36) Indra prend son bain dans l'étang PoRRāmaraipoykai.

37) Indra adore le linga sous le nom de Çokkanātar.

38) Indra ordonne à ses émissaires d'aller chercher Takṣa pour ériger un temple.

39) Indra cueille des lotus pour ses offrandes.

40) Les gens abattent la forêt Kadambavana autour du linga.

41) Un vimāna avec les huit éléphants de points cardinaux abrite le linga.

42-43) Adoration du linga par Indra.

44) Indra se rend à l'Indraloka en char.

45) Indra et Indraṇī rétablis dans la souveraineté des dieux.

2ème jeu : Où l'éléphant blanc est délivré de la malédiction.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Le sage Durvāsas adore le linga à Kāçi. Une fleur de lotus en tombe.

3) Durvāsas offre cette fleur à Indra monté sur l'éléphant blanc Airāvata. Indra place cette fleur sur la tête de son éléphant.

4) Airāvata laisse tomber cette fleur par terre et la piétine.

5) Durvāsas furieux maudit Indra et l'éléphant. Il dit que la tête d'Indra sera coupée par un roi Pāṇḍya et que l'éléphant blanc deviendra sauvage et noir.

6) Airāvata devenu noir erre dans la forêt.

7) Se baignant dans un étang de lotus, il redevient blanc.

8-9) Il adore Sundareçvara et Mīnākṣī.

10-11) Il installe un çivalinga et un Gaṇapati au bord de l'étang.

12) Les émissaires d'Indra invitent l'éléphant à revenir à l'Indraloka.

13) L'éléphant bâtit une cité avec temple du nom Airāvatapuram.

14) Il se prosterne devant Indra.

3ème jeu : Où est fondée la ville sainte (de Maturai).

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Le marchand Dhananjaya et le roi Pāṇḍya Kulaçekhara.

3) Dhananjaya passe une nuit au Kadambavana.

4) Adoration d'Indra.

5) Les dieux présentent à Dhananjaya ce qu'il faut pour une pūjā.

6-7) Dhananjaya adore le linga et se retire après la pūjā.

8) Il raconte au Pāṇḍya ce qu'il a vu au Kadambavana.

9) Le Pāṇḍya reçoit en rêve l'ordre de bâtir une ville dans le Kadambavana.

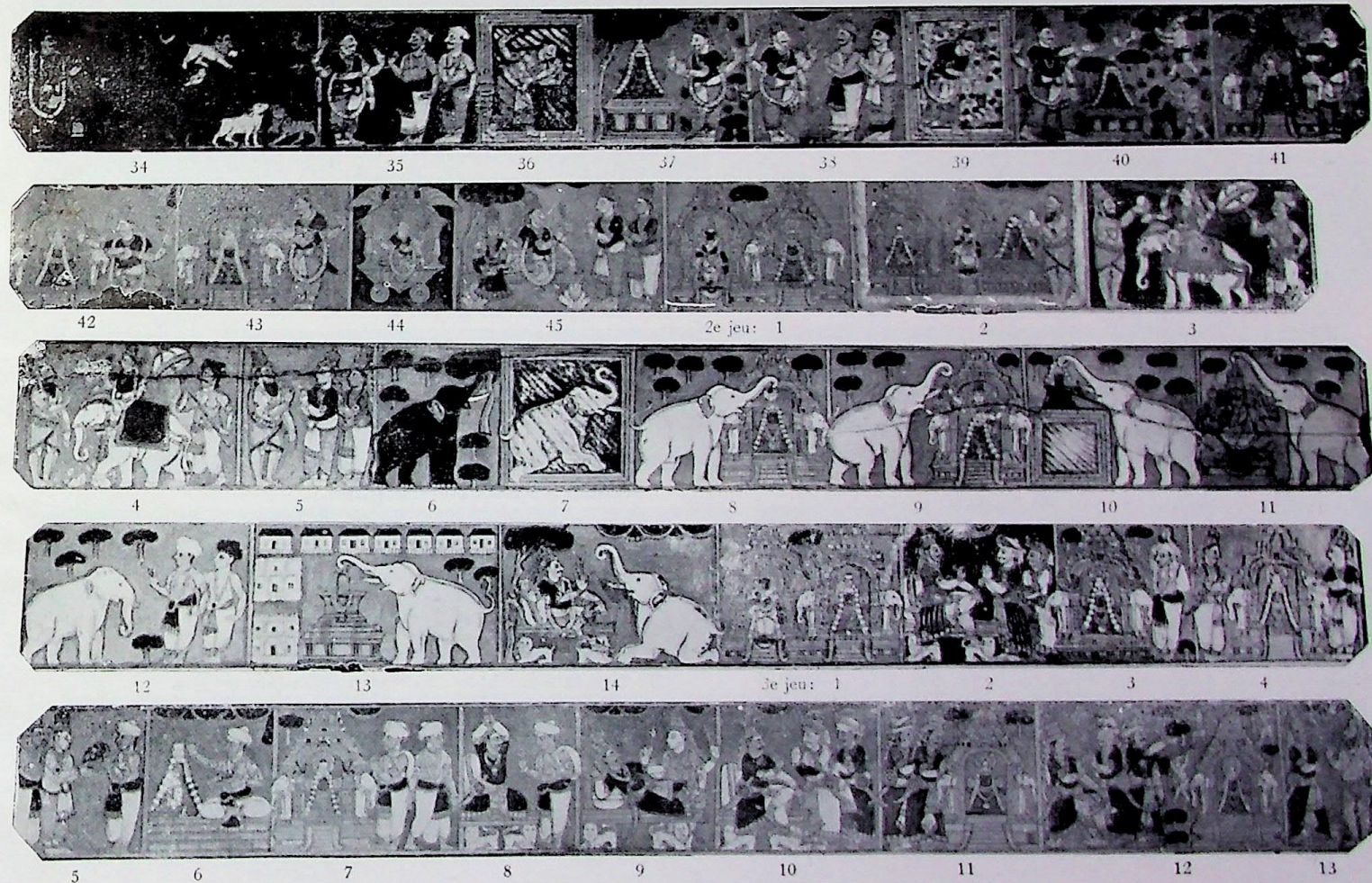
10) Il raconte son rêve à ses ministres.

11) Il visite et adore Sundareçvara.

12) Il fait abattre la forêt.

13) Çiva sous la forme d'un siddha conseille au Pāṇḍya de bâtir la ville selon les Çivāgama.

Planche III

34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
2e jeu: 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
3e jeu: 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

14) Construction de la ville de Madurai.

15) Le Pāṇḍya adore Sundareçvara.

16) Le Pāṇḍya et sa femme avec leur fils Malayadhvaja.

17) Consécration royale de Malayadhvaja en présence de Sundareçvara.

4ème jeu : L'incarnation de Taṭātakā.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.

2) Mariage de Malayadhvajapāṇḍya avec Kāñcanamālā.

3) Adoration de Sundareçvara par Malayadhvaja.

4) Malayadhvaja ordonne à ses ministres de procéder à un sacrifice.

5) Commencement des cérémonies de l'açvamedha.

6) Indra conseille à Malayadhvaja d'accomplir un putrakāmeṣṭiyāga (sacrifice en vue d'avoir un fils.)

7) Cérémonie du putrakāmeṣṭiyāga : une fille sort du feu sacré.

8) Le père et la mère contemplent l'enfant.

9) Le père se chagrine de ce que sa fille a trois seins. Il entend alors une voix céleste qui annonce la disparition du troisième sein lorsque la fille sera en vue de son futur mari.

10) Distribution des dons aux brâhmanes.

11) Malayadhvaja dit à son ministre d'annoncer la naissance à la population.

12) Publication au son du tambour.

13) Distribution des vêtements d'or aux poètes.

14) Malayadhvaja préside à une distribution de céréales à la population.

15) Cérémonie d'imposition du nom de Taṭātakaipirāṭṭiyār à l'enfant.

16) Jeux enfantins de Taṭatakā.

17) Taṭātakā en balançoire.

18) Instruction de Taṭātakā.

19) Elle apprend à conduire un char.

20) — - do - — un éléphant.

21) — - do - — un cheval.

22) — - do - à tirer de l'arc.

23) — - do - le combat à l'épée.

24) Malayadhvaja propose à son ministre de consacrer sa fille reine ; ce ministre transmet la nouvelle à ses subordonnés.

25) L'éléphant blanc d'Indra est amené.

26) Consécration royale de Taṭātakā.

27) Défilé royal de Taṭātakā sur l'éléphant blanc.

28) Taṭātakā en sa cour.

29) Incinération de Malayadhvaja.

30) Taṭātakā accomplit les cérémonies funéraires pour son père.

14 15 16 17 4ème jeu : 1 2

3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23 24

25 26 27 28 29 30

31) Taṭātakā se baigne dans l'étang des Lotus d'or.

32) Adoration du linga par Taṭātakā.

33) Elle se rend au temple de Sundareçvara.

34) Elle reçoit ses ministres.

35) Elle félicite les poètes.

36) Elle félicite les savants dans les Veda.

37) Elle encourage les danseuses.

38) Les ṛṣi s'informent auprès d'Agastya des antécédents de la naissance de Taṭātakā.

39) Viçvāvatī apprend de son père les Devīmantra.

40) Elle se baigne dans l'étang des Lotus d'or.

41) Adoration de Mīnākṣī et Sundareçvara par Viçvāvatī.

42) La déesse de la vīṇā.

43) Adoration de Mīnākṣī par Viçvāvatī jouant de la vīṇā.

44) La déesse Mīnākṣī se présente devant Viçvāvatī et lui déclare qu'elle naîtra fille de Malayadhvajapāṇḍya dont Viçvāvatī elle même sera l'épouse Kāñcanamālā.

45) Agastya continue l'histoire.

5ème jeu : Mariage.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Inquiétude de Kāñcanamālā au sujet du mariage de sa fille.

3) Taṭātakā part en guerre avec chars, éléphants, cavalerie et infanterie (femmes-soldats).

4) Soumission des rois de la Terre.

5) Soumission des divinités des directions de l'espace : Indra (Est)

6) " " " " : Yama (Sud)

7) " " " " : Agni (Sud-Est)

8) " " " " : Nirṛti (Sud-Ouest)

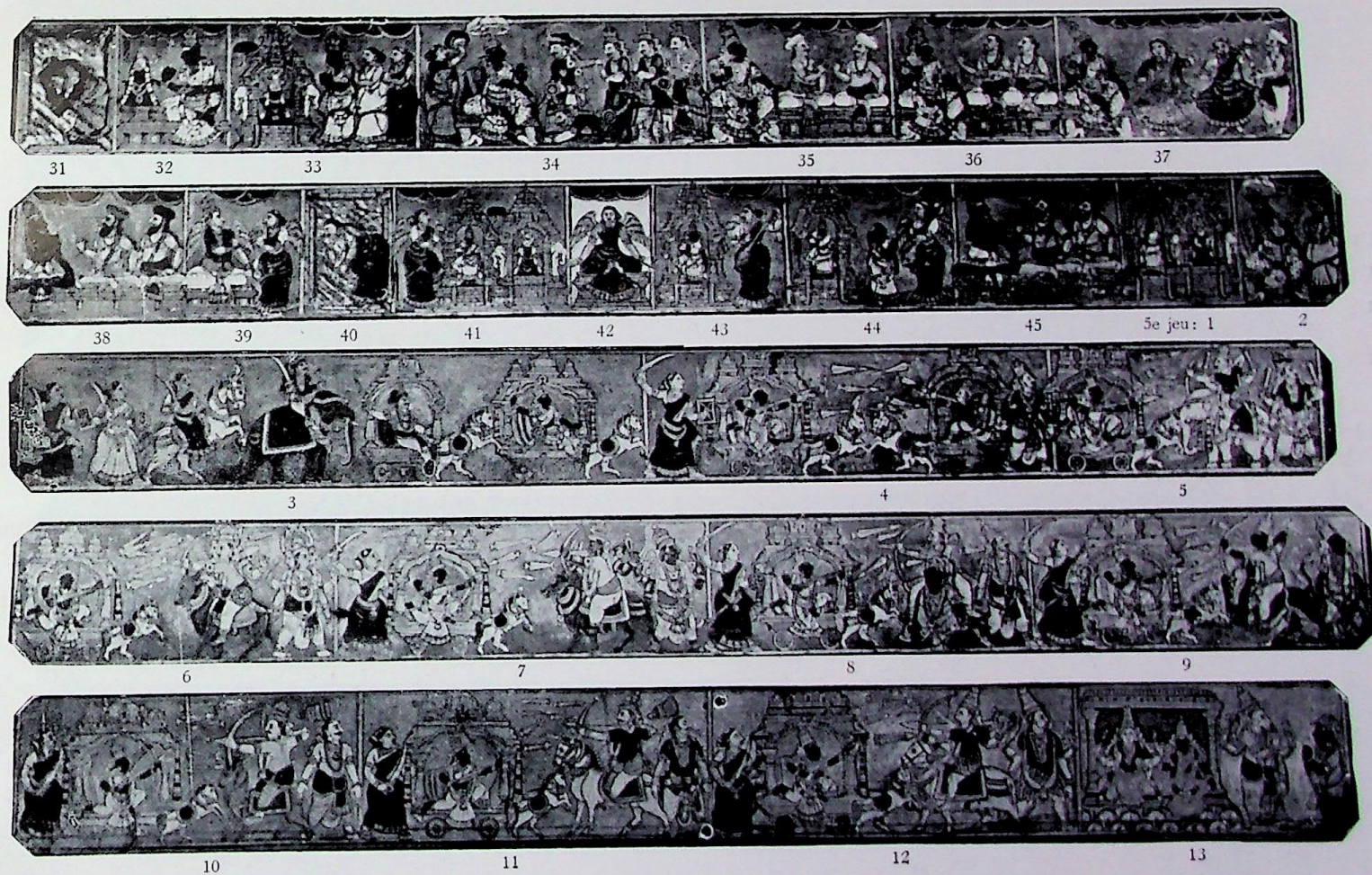
9) " " " " : Varuṇa (Ouest)

10) " " " " : Vāyu (Nord-Ouest)

11) " " " " : Kuvera (Nord)

12) " " " " : Īçāna (Nord-Est)

13) Çiva et Pārvatī sur le Mont Kailāsa. Un çivagaṇa annonce à Nandikeçvara l'intention de Taṭātakā d'attaquer la montagne.

31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
5e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

14) Lutte de Taṭātakā avec un çivagaṇa.

15) Lutte entre l'armée de Taṭātakā et celle de Çiva (Çivagaṇa)

16) Nandikeçvara rend compte à Çiva de l'attaque de Taṭātakā.

17) Çiva-Sundareçvara vient sur le champ de bataille. Le troisième sein de Taṭātakā disparait. Elle baisse la tête. Elle est vaincue.

18) Un ministre dit à Taṭātakā que Çiva sera son mari et lui rapelle la voix céleste qui prédisait la disparition de son troisième sein en présence de son futur époux.

19) Çiva ordonne à Taṭātakā de retourner à Maturai où il la rejoindra pour le mariage.

20) Retour de Taṭātakā à Maturai.

21) Taṭātakā ordonne à ses ministres d'annoncer au public son mariage avec Çiva.

22) Proclamation au son de tambour sur un éléphant.

23) Joie de la population.

24) Taṭātakā demande à ses ministres de faire les préparatifs de son mariage.

25) Les dieux se présentent à Çiva au Kailāsa.

26) Ils présentent à Çiva les fournitures de mariage.

27) Çiva et les dieux partent pour Maturai.

28) Çiva accompagné de Viṣṇu et Brahman se rend au Palais Royal.

29) Kāncanamālā et sa fille Taṭātakā reçoivent Çiva.

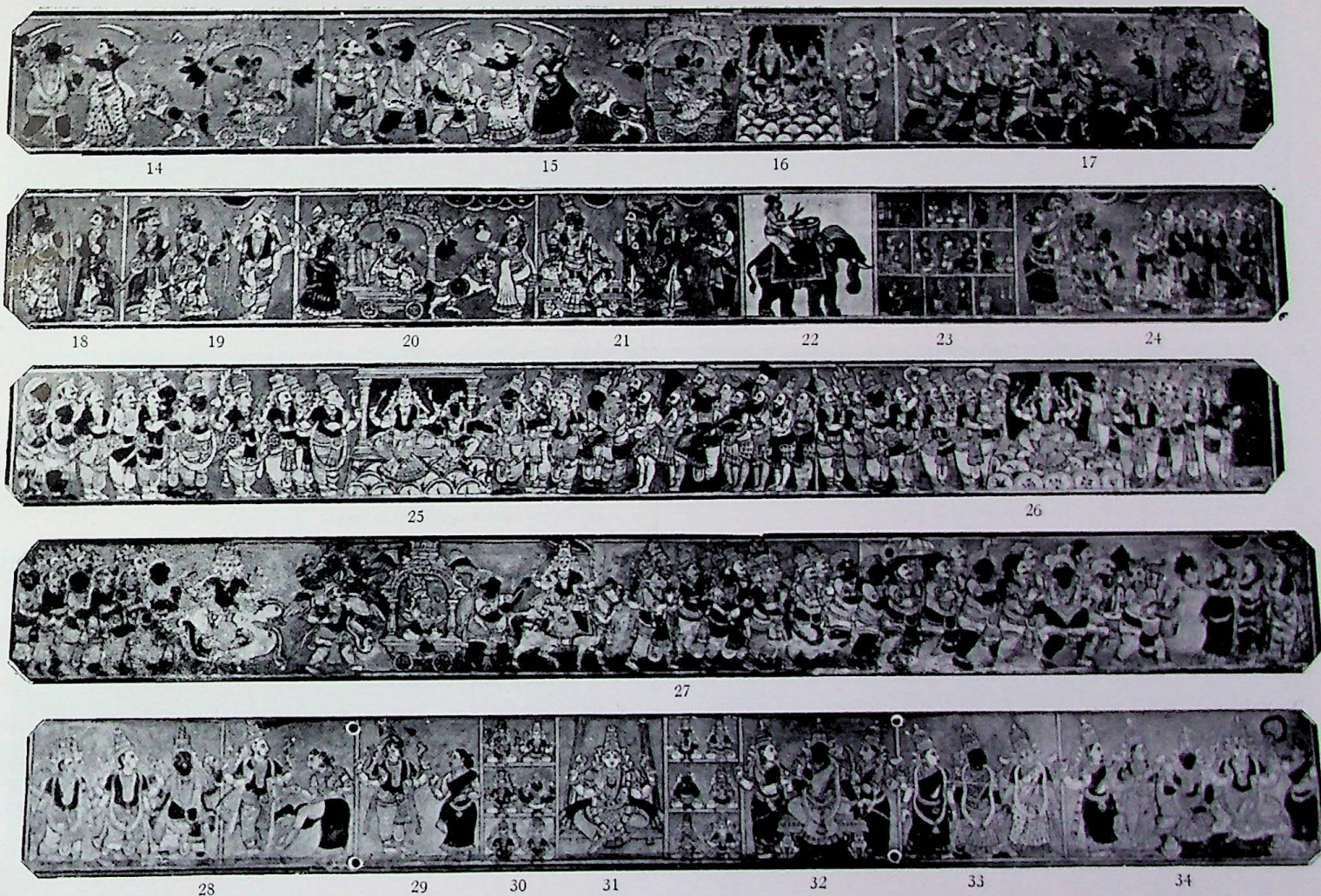
30) Kāncanamālā prie Çiva d'accepter sa fille et son royaume.

31) Çiva siègeant sur une balançoire avec les dieux alentour.

32) Taṭātakā en costume de mariage.

33) Taṭātakā est amenée au maṇṭapa de mariage.

34) Sundareçvara et Taṭātakā assis sur le siège nuptial.

14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34

35) Célébration du mariage.

36 à 39) Différentes cérémonies qui suivent le mariage.

40) Sundareçvara prend la main de Taṭātakā.

41) Taṭātakā lui remet une poignée de riz grillé pour la répandre dans le feu.

42) Sundareçvara fait placer le pied droit de Taṭātakā sur un *ammi* (pierre sur laquelle on broie les épices).

43) Çiva montre au ciel l'étoile Arundhati.

44) Çiva et Tatātakā assis sur une balançoire.

45) Distribution de dons aux dieux par Sundareçvara.

46) Sous le nom de Sundarapāṇḍya il gouverne le pays.

47) Sundarapāṇḍya fonde une ville du nom de Naduvūr et érige un nouveau temple au milieu de cette ville, sous le nom Immayil nanmaïtaruvār kōvil. Il adore le linga.

48) Sundarapāṇḍya avec son ministre fait ses dévotions à Sundareçvara.

6ème jeu: Où il y a danse à Veḷḷiyampalam.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.

2) Sundarapāṇḍya invite les dieux et les ṛṣi à un festin.

3) Patañjali et Vyāghrapāda disent à Sundara qu'ils ont coutume de manger après avoir assisté à la danse de Çiva à PoNNambalam, l'estrade d'or.

4) Çiva exécute sa danse près du linga du temple. Les dieux et les ṛṣi sont ravis.

5 et 6) Suite de la danse.

7ème jeu: Où il est donné à manger à Kuṇḍodara.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.

2) Le repas est servi aux dieux et ṛṣi.

3) Ils prennent congé après le repas.

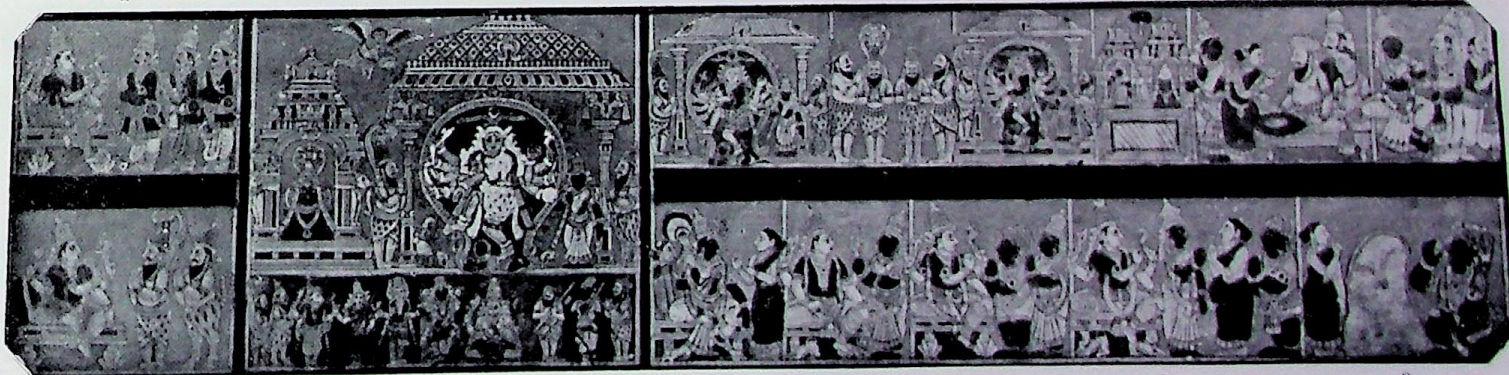
4) Une servante fait connaitre à Taṭātakā qu'il reste de la nourriture en abondance.

5) Taṭātakā le rapporte à Sundara.

6) Sundara fait venir Kuṇḍodara.

7) Il envoie Kuṇḍodara avec elle.

8) Kuṇḍodara commence à manger le monceau de riz.

Planche VII

35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
6e jeu : 1
2
4
5
6
7e jeu : 1
2
3
3
4
5
6
7
8

9 et 10) Kuṇḍodara mange et boit tout ce qui restait.

11) Taṭātakā rend compte à Sundara.

12) Kuṇḍodara se prosterne aux pieds de Sundara, son appétit n'étant pas apaisé.

8ème jeu : Où sont appelés des fosses de riz et le Vaikai.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Sundara transforme la mer de lait caillé en quatre fosses de riz.

3) Il fait manger Kuṇḍodara.

4 et 5) Kuṇḍodara boit l'eau des étangs et des ruisseaux.

6) Sundara fait descendre la déesse Gaṅgā sous la forme de la rivière Vaikai pour apaiser la soif de Kuṇḍodara.

7) Kuṇḍodara absorbe l'eau de la rivière Vaikai.

8) Kuṇḍodara adore Çiva.

9ème jeu : Où sont appelés les sept océans.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Les ṛṣi visitent Sundara.

3) Kāncanamālā rencontre le ṛṣi Gautama.

4) Gautama conseille à Kāncanamālā de se baigner dans la mer.

5) Kāncanamālā en fait part à Taṭātakā.

6) Taṭātakā le rapporte à Sundara.

7 et 8) Il fait venir à Maturai les sept océans.

10ème jeu : Où est appelé le roi Malayadhvaja.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Annonce de l'arrivée des sept océans.

3) Sundara dit à Taṭātakā d'aller se baigner.

4) La mère et la fille se rendent au bain.

5) Gautama dit à Kāncanamālā que quand on se baigne dans la mer il faut tenir la main de son mari ou la queue d'une vache.

6) Kāncanamālā, étant veuve, se désole.

7) Taṭātakā en fait part à son mari.

8) Il fait descendre de l'Indraloka sur un char le mari de Kāncanamālā, son beau-père.

9) Sundara invite Malayadhvaja à se baigner dans la mer avec sa femme.

10) Rencontre de Malayadhvaja avec sa fille.

11) Kāncanamālā se prosterne devant son mari.

12) Kāncanamalā et Malayadhvaja prennent ensemble leur bain dans la mer.

13) Kāncanamālā et Malayadhvaja prennent la forme divine.

14) En présence de Taṭātakā et de Sundarapāṇḍya, Malayadhvaja et Kāncanamālā se rendent au Çivaloka dans un char aérien.

15) Malayadhvaja et Kāncanamālā révèrent Çiva et Pārvatī dans le Çivaloka.

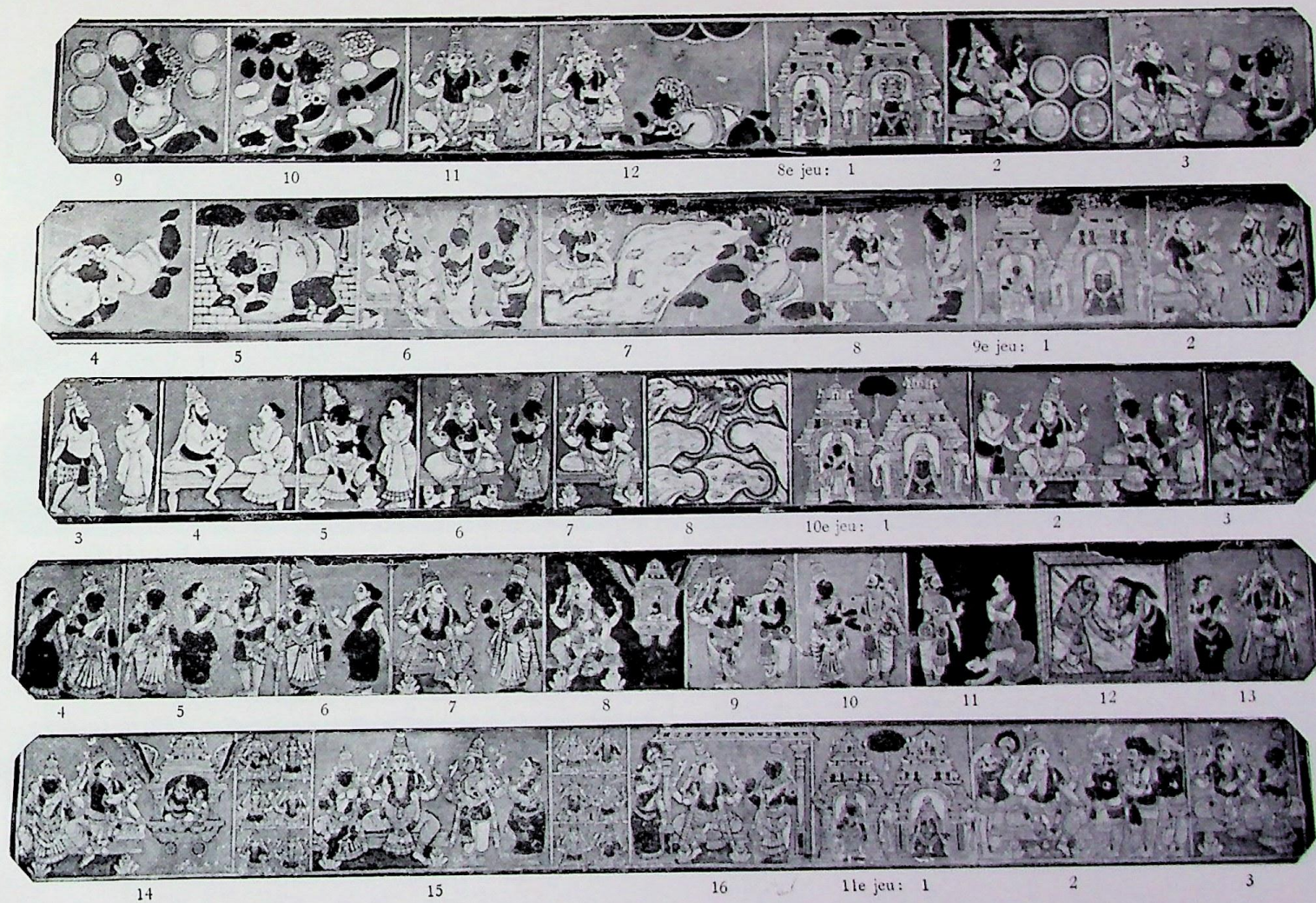
16) Taṭātakā et Sundara dans leur palais.

11ème jeu : L'incarnation d'Ugrapaṇḍya.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Sundarapāṇḍya en sa cour.

3) Sundarapāṇḍya et Taṭātakā.

9 10 11 12 8e jeu : 1 2 3
4 5 6 7 8 9e jeu : 1 2
3 4 5 6 7 8 10e jeu : 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 11e jeu : 1 2 3

4 et 5) Taṭātakā et ses suivantes.

6) Sundarapāṇḍya, Taṭātakā et leur enfant nouveau né.

7) Taṭātakā remet son enfant à son mari.

8) Taṭātakā et son enfant sur une balançoire.

9) Les habitants de Maturai visitent l'enfant.

10) Cérémonie pour donner à l'enfant le nom d'Ugrapāṇḍya.

11) Arrivée de ViyaLaN (Bṛhaspati) à la cour de Pāṇḍya.

12) Commencement de l'instruction d'Ugrapāṇḍya.

13) Exercice de l'arc.

14) - do - de l'épée.

15) - do - du javelot.

16) Lutte d'éléphants.

17) Combat de coqs.

18) Exercices équestres d'Ugrapāṇḍya.

19) Ugrapāṇḍya se livre à la chasse.

20) Les ṛṣi bénissent Ugrapāṇḍya.

21) Sundarapāṇḍya se réjouit des succès de son fils.

22) Sundarapāṇḍya consulte ses ministres au sujet de la consécration royale de son fils.

12ème jeu : Où sont remis à Ugrapāṇḍya un javelot, un disque et un bouquet de fleurs.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Les ministres de Sundarapāṇḍya s'informent de Kāntimatī, princesse de Maṇavūr.

3) Çiva invite en songe Somaçekhara, roi de Maṇavūr, à amener sa fille Kāntimatī à Maturai en vue de son mariage avec Ugrapāṇḍya.

4) Somaçekhara et sa fille Kāntimatī partent en char pour Maturai.

5) Sundarapāṇḍya rencontre son futur allié.

6) Il envoie des invitations de mariage par ses ministres.

7) Arrivée des ṛṣi et des rois au mariage d'Ugrapāṇḍya.

8) Rencontre de ViyaLaN avec la fiancée.

9) Somaçekhara versant de l'eau aux pieds de son futur gendre, accompagné de sa femme.

10) Mariage d'Ugrapāṇḍya et de Kāntimatī.

11) Kāntimatī sur une balançoire.

12) Les nouveaux mariés font le pradakṣiṇa du feu sacré.

13) Procession sur un éléphant précédé des musiciens.

14) Les époux présentent leurs respects à Sundarapāṇḍya et à sa femme.

15) Distribution de cadeaux aux invités.

16) Sundarapāṇḍya remet à son fils un javelot, un disque de guerre et un bouquet de fleurs.

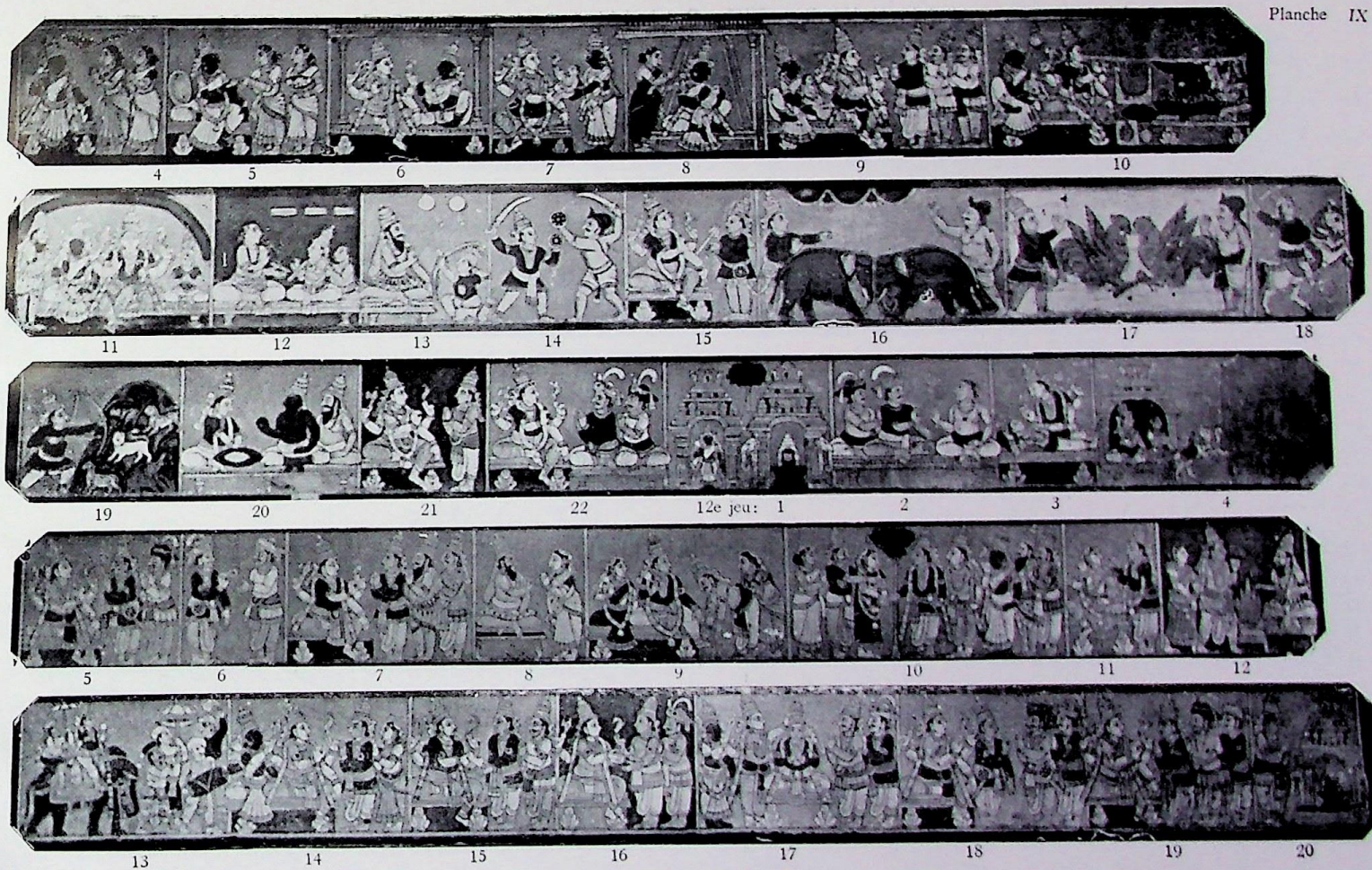
17) Consécration royale d'Ugrapāṇḍya.

18) Sundarapāṇḍya donne des conseils aux ministres.

19) „ „ „ à son fils.

20) Adoration de Sundareçvara par Ugrapāṇḍya.

Planche IX

4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
12e jeu: 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

21) Ugrapāṇḍya et ses ministres.

13ème jeu : Où est lancé le javelot pour tarir la mer.

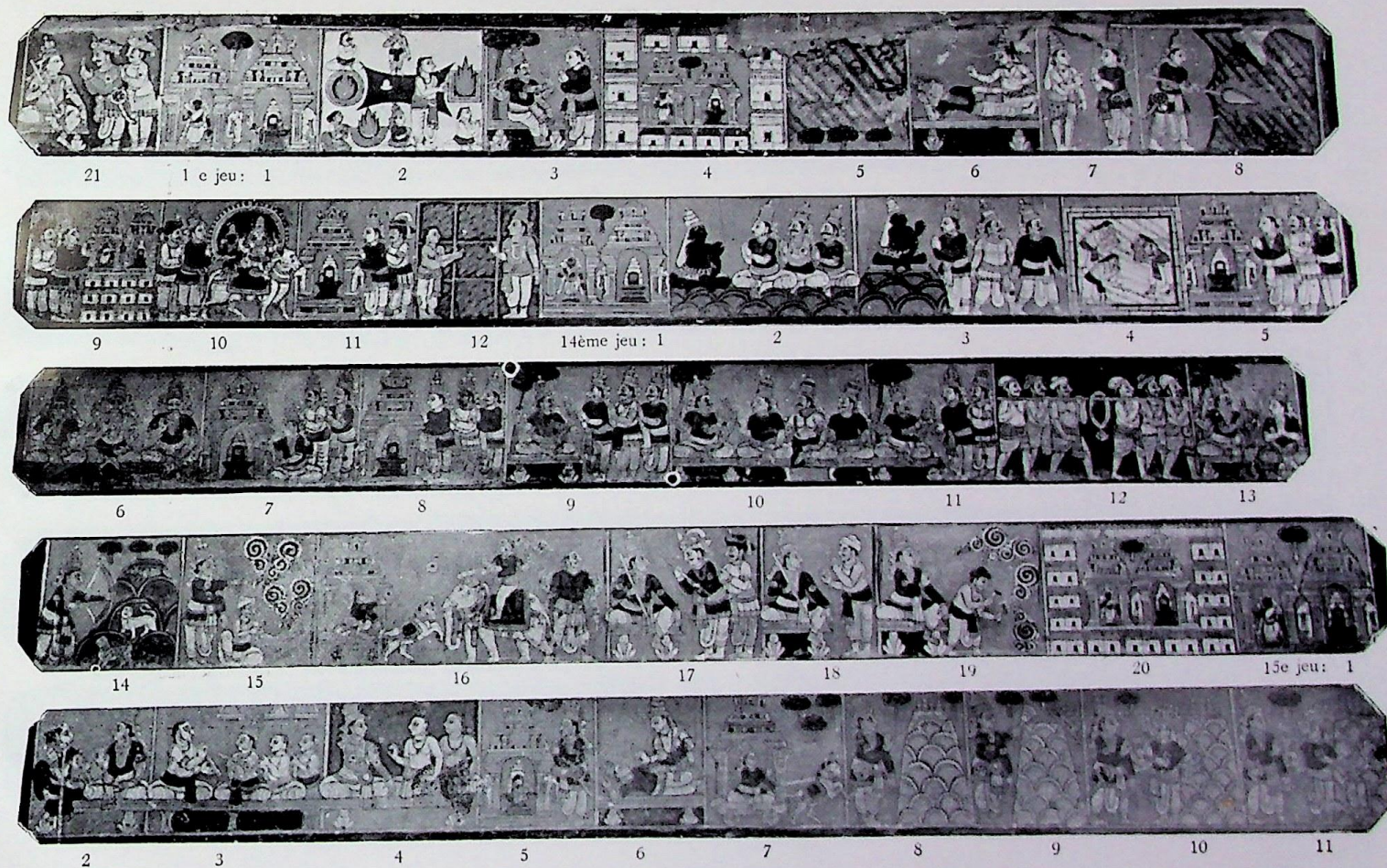
1) Mīnākṣī et Sundareçvara.
2) Ugrapāṇḍya procède à un açvamedha.
3) Indra et Varuṇa.
4) La ville de Maturai.
5) L'océan commence à envahir la ville de Maturai.
6) Somasundara annonce à Ugrapāṇḍya qu'il y a danger pour Maturai.
7) Somasundara rappelle à Ugrapāṇḍya son javelot.
8) Ugrapāṇḍya lance le javelot sur l'océan.
9) Il adore Somasundara.
10 & 11) Somasundara sortant du liṅga parait, monté sur son taureau, devant Ugrapāṇḍya.
12) Ugrapāṇḍya fait don au temple de Maturai des terrains adjacents jusqu'à l'océan.

14ème jeu : Où est lancé le disque sur le diadème d'Indra.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara
2) Les trois rois Çera, ÇōLa et Pāṇḍya se consultent avec le sage Agastya.
3) Agastya leur conseille d'observer le somavāravrata (vœu d'austérité du lundi).
4) Leur bain dans l'étang aux Lotus d'or.
(5-6-7 & 8) Leur observance de l'austérité du lundi – méditations et adorations.
9) Les trois se présentent devant Indra.
10) Indra leur donne audience.
11) Les rois Çera et ÇōLa prennent congé d'Indra après avoir reçu des présents.
12) Indra fait transporter par plusieurs personnes un collier de perles grand et lourd.
13) Indra remet ce lourd et grand collier de perles à Ugrapāṇḍya.
14) Ugrapāṇḍya se livre à la chasse au mont Potikai.
15) Sur ce mont il capture quatre nuages.
16) Indra apprenant ce fait déclare la guerre à Ugrapāṇḍya. Ce dernier lance le disque donné par son père sur la tête d'Indra et renverse son diadème.
17) Indra demande pardon à Ugrapāṇḍya.
18) Un ami d'Indra sollicite la délivrance des quatre nuages.
19) Ugrapāṇḍya les fait relacher.
20) La ville de Maturai redevient prospère.

15ème jeu : Où le Meru est frappé du bouquet.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.
2) Ugrapāṇḍya, sa femme et leur enfant Vīrapāṇḍya.
3) Instruction de Vīrapāṇḍya.
4) Ugrapāṇḍya consulte les astrologues à cause d'une sécheresse.
5) Adoration de Somasundara par Ugrapāṇḍya.
6) Somasundara apparaît en songe à Ugrapāṇḍya et lui indique un trésor au mont Meru.
7) Départ d'Ugrapāṇḍya pour le mont Meru.
8) Ugrapāṇḍya va seul au Meru et l'invoque sans succès.
9) Il lance son bouquet à son sommet.
10) Le Meru paraît sous forme humaine.
11) Il indique la cachette du trésor.

21
1 e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
14ème jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
15e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11

12) Enlèvement du trésor du mont Meru

13) Transport du trésor à Maturai.

14) Adoration de Somasundara à Maturai par Ugrapāṇḍya.

15) Distribution d'argent à la population par Ugrapāṇḍya.

16ème jeu : Où est faite la grâce de l'explication du sens des Veda.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Déluge.

3) Çiva et Viṣṇu.

4) Viṣṇu crée Brahman

5) Les ṛṣi ne connaissant pas le sens exact des Veda, un harabhakta se présente.

6) Il explique les Veda.

7) Les ṛṣi se baignent dans l'étang aux Lotus d'or.

8) Adoration de Sundareçvara par les ṛṣi.

9) Çiva se présente sous forme de Jñānadakṣiṇāmūrti enseignant les Veda aux ṛṣi.

10) Les ṛṣi accomplissent un sacrifice

11-12 & 13) Autres cérémonies du sacrifice.

14) Les ṛṣi adorent le linga.

17ème jeu : Où sont vendus des rubis.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Adoration de Sundareçvara par Vīrapāṇḍya et son ministre.

3) Vīrapāṇḍya, sa femme et leur enfant.

4) Vīrapāṇḍya est tué par un tigre au cours d'une chasse.

5) Vol de son trésor par les enfants de sa concubine.

6) Cérémonie des funérailles de Vīrapāṇḍya par son fils.

7) Délibération des ministres.

8) Les ministres et le prince rencontrent à la porte du temple Sundareçvara sous la forme d'un marchand de pierres précieuses.

9) Le marchand leur présente les pierres précieuses.

10) Le marchand leur remet les pierres précieuses.

11) Le marchand leur conseille de confectionner une couronne avec ces pierres précieuses en donnant le nom d'Abhiṣekapāṇḍya au prince.

12) Çiva et Pārvatī leur apparaissent sur le Taureau.

13) Adoration de Sundareçvara par le prince et le ministre.

14) Le prince et les ministres donnent les pierres précieuses à l'orfèvre pour la confection de la couronne.

15) L'orfèvre remet la couronne au ministre.

16) Couronnement d'Abhiṣekapāṇḍya.

18ème jeu : Où est tari l'océan lâché par Varuṇa.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Adoration de Sundareçvara par Abhiṣekapāṇḍya.

3) Indra attend qu'Abhiṣekapāṇḍya finisse son adoration.

4) Adoration de Sundareçvara par Indra.

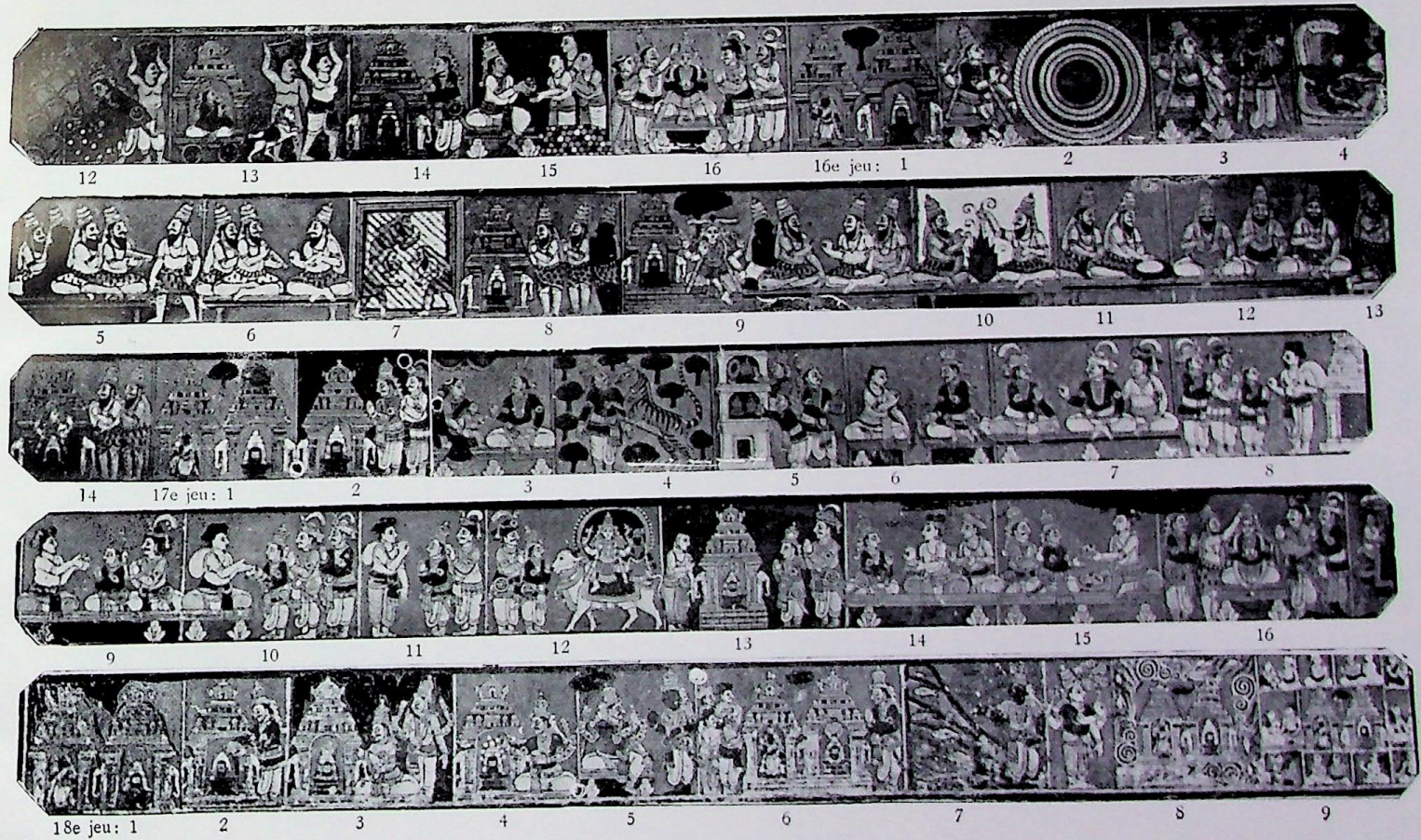
5) Varuṇa et Indra.

6) Abhiṣekapāṇḍya et la population de Maturai adorent Sundareçvara.

7) L'océan essaie d'envahir la ville de Maturai.

8) Çiva sortant de son sanctuaire envoie ses quatre nuages absorber l'océan.

9) La population se réjouit.

12
13
14
15
16
16e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
17e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
18e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9

19ème jeu : Où il y a jonction de quatre murailles.

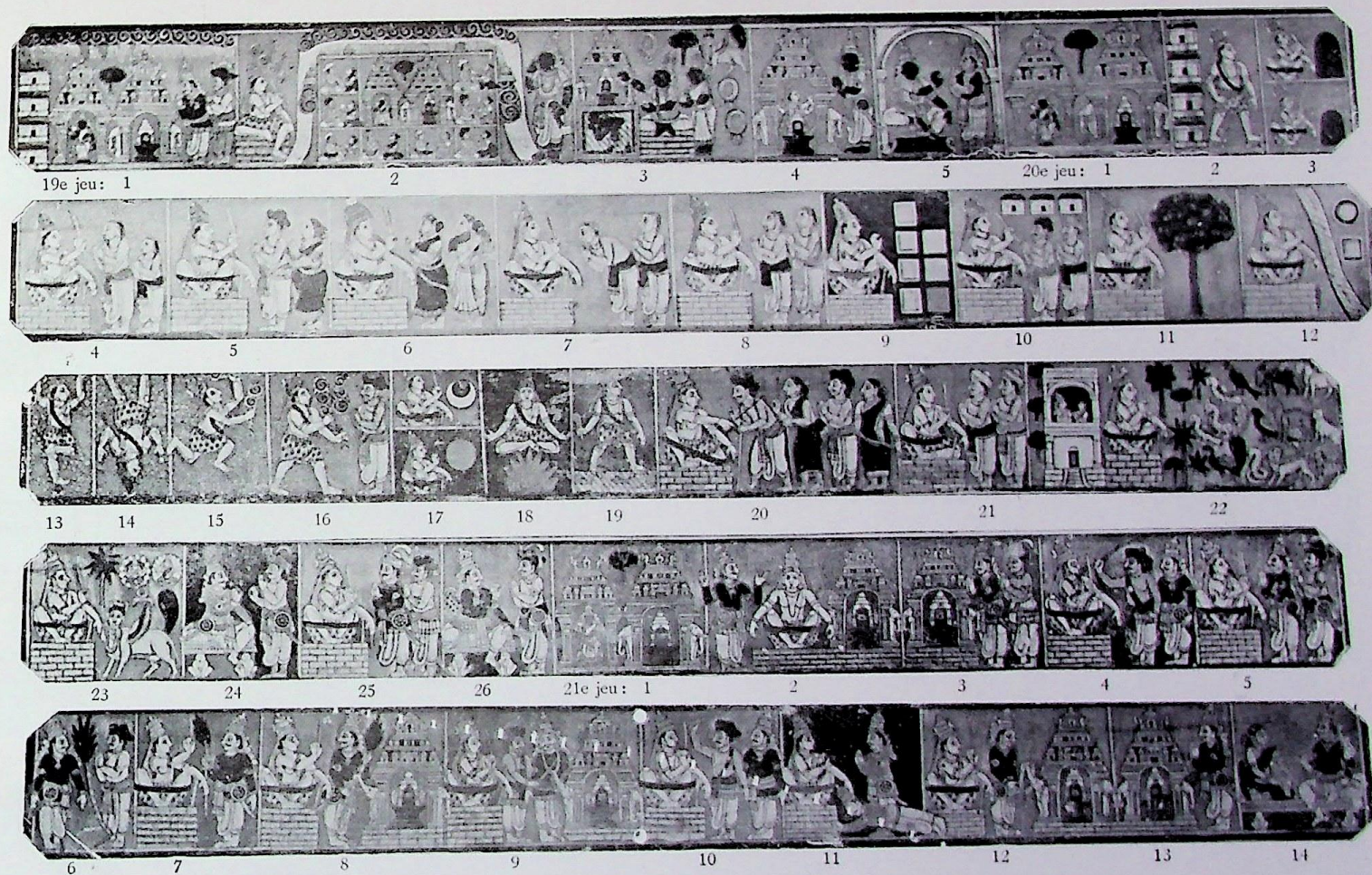
1) Indra attendant derrière le roi pour adorer le liṅga et Mīnākṣī.
2) Varuṇa tentant de faire inonder Maturai par ses nuées pluvieuses, Somasundara la protégeant par ses nuages qui se transforment en édifices qui empêchent l'accès aux nuées de Varuṇa.
3) Varuṇa confus, se baigne dans l'étang aux Lotus d'or et adore Sundareçvara
4) Çiva sortant du liṅga et bénissant Varuṇa.
5) Varuṇa faisant le récit de cette aventure à son serviteur.

20ème jeu : Où il y a un Siddha tout puissant.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.
2) Sundareçvara sous la forme d'un siddha.
3) Le siddha faisant venir les grandes montagnes près de lui et les faisant reculer.
4) Convertissant les vieillards en jeunes gens.
5) Transformant l'homme en femme.
6) Faisant avoir un enfant à une femme stérile.
7) Faisant redresser un bossu.
8) Donnant la vue à un aveugle.
9) Transformant les métaux en or.
10) Enrichissant un pauvre.
11) Faisant donner les fruits hors de saison.
12) Faisant venir près de lui, le puits, l'étang et la rivière.
13) Se tenant sur la pointe d'une aiguille.
14) Se tenant, la tête sur une aiguille et les pieds en l'air.
15) Saisissant les nuages.
16) Les lançant en l'air.
17) Faisant venir la Lune pendant le jour et le Soleil pendant la nuit.
18) S'asseyant sur le feu.
19) Commandant l'air.
20) Rajeunissant les vieux époux.
21) Rendant savants les ignorants.
22) Transformant dans le jardin du Palais royal les bestiaux en animaux sauvages, les oiseaux apprivoisés en oiseaux sauvages, les arbres non fruitiers en arbres fruitiers.
23) Faisant venir Kamadhenu à Maturai.
24) Abhiṣekapāṇḍya apprend par ses émissaires les exploits du siddha.
25) Le siddha refuse de venir au palais
26) L'émissaire rapporte cela à Abhiṣekapāṇḍya.

21ème jeu : Où de la canne à sucre est mangée par un éléphant de pierre.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.
2) Le siddha en méditation dans le temple Abhiṣekapāṇḍya y arrive.
3) Il adore le liṅga.
4) Un serviteur du roi menaçant le siddha d'un coup de rotin lui dit de se reculer.
5) Le roi interpelle le siddha.
6) Un dévot vient avec une tige de canne à sucre.
7) Le roi demande au siddha de faire manger cette tige de canne à sucre par un éléphant de pierre du temple.
8) L'éléphant de pierre commence à manger la canne à sucre.
9) Il arrache le collier du roi et le serviteur veut le frapper.
10) Le même menace le siddha mais l'ordre de celui ci immobilise son bras.
11) Le roi se prosterne devant le siddha et lui demande pardon.
12) L'éléphant de pierre rend le collier.
13) Adoration de Sundareçvara par Abhiṣekapāṇḍya.
14) Abhiṣekapāṇḍya, sa femme et leur enfant.

19e jeu : 1
2
3
4
5
20e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
21e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

15) Couronnement de Vikramapāṇḍya, fils d'Abhiṣekapaṇḍya.

22ème jeu : Où un éléphant est abattu.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.
2) Vikramapāṇḍya avec ses ministres.
3) Il ordonne de chasser du pays les fidèles des autres religions.
4) Il érige un nouveau temple au nord de la ville installant la statue du siddha à la place d'un liṅga.
5) Le roi ÇōLa jaloux du Pāṇḍya incite les Jain à chercher le moyen de le tuer.
6) Les Jain commencent le rituel magique qui fait surgir un éléphant.
7) Les Jain lancent l'éléphant vers Maturai.
8) Un émissaire annonce à Vikramapāṇḍya l'arrivée d'un éléphant furieux.
9) Vikramapāṇḍya adore Sundareçvara et entend une voix céleste lui disant de construire un maṇṭapa de seize piliers.
10) Construction de ce maṇṭapa.
11) Somasundara sous forme d'un chasseur, étant dans le maṇṭapa, vise l'éléphant et le tue.
12) L'armée du Pāṇḍya attaque les Jain qui sont venus avec l'éléphant.
13) Un soldat de l'armée du Pāṇḍya annonce à Vikramapaṇḍya la disparition des Jain.
14) La flèche lancée par Sundareçvara prend la forme d'Ugranarasiṃha.
15) Adoration de Sundareçvara par Vikramapāṇḍya.
16) Vikramapāṇḍya, sa femme et leur enfant Rajaçekharapaṇḍya.

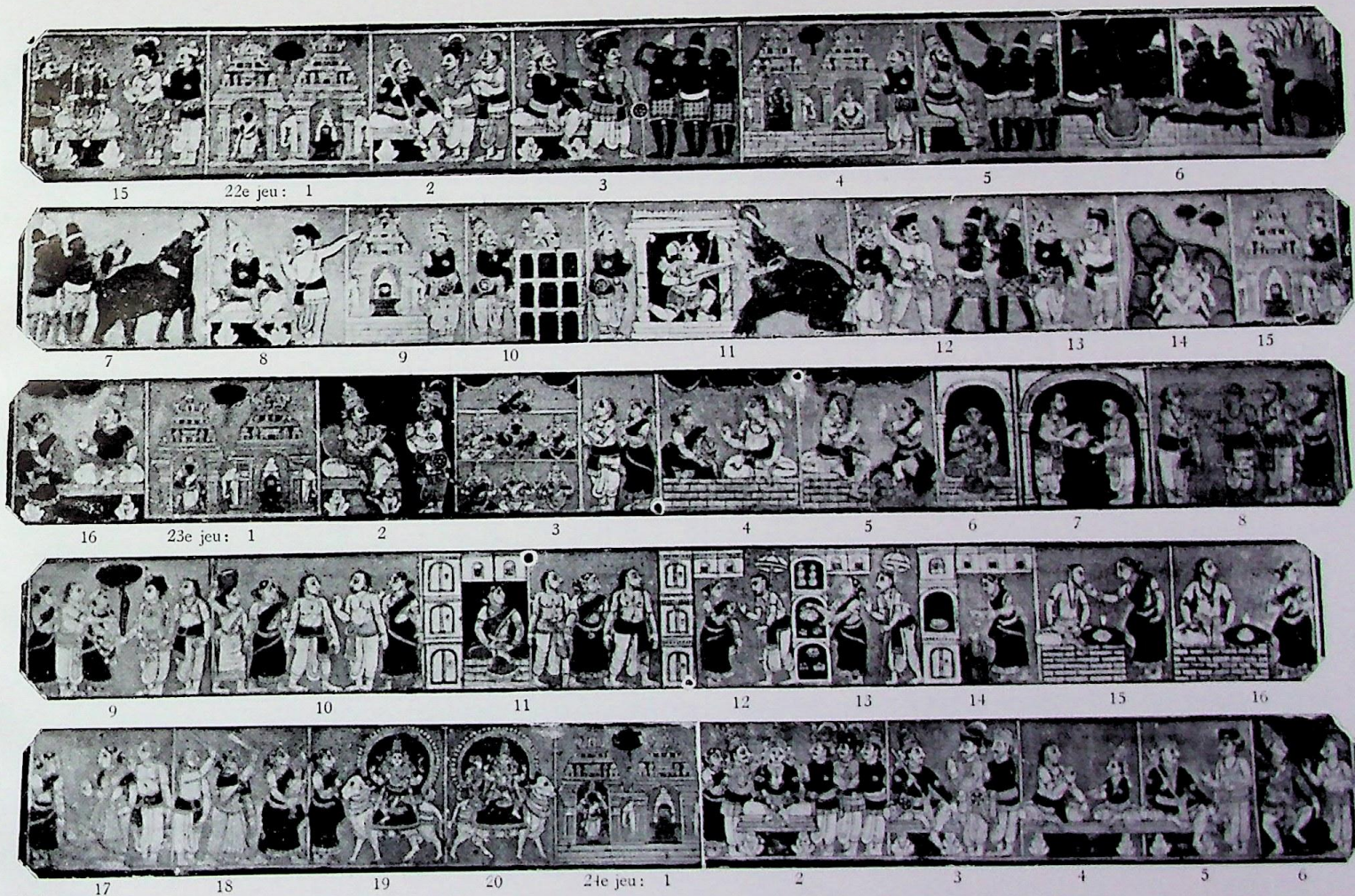
23ème jeu : Où il devient vieillard, jeune homme et enfant.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.
2) Vikramapāṇḍya et son ministre.
3) Le brāhmane Virūpakṣa et sa femme adorent les Sapta-Mātṛkā.
4) Virūpākṣa, sa femme et leur fille Gaurī.
5) Il enseigne à sa fille le parāçaktimantra.
6) Gaurī en méditation.
7) Virūpakṣa engage au brāhmane vishnouïte la main de sa fille en lui versant de l'eau sur les mains.
8) Mécontentement des parents de Virūpākṣa.
9) Mariage de Gaurī et du brāhmane vishnouïte.
10) Le vishnouïte amène sa femme à son domicile.
11) Le mari et les beaux-parents de Gaurī vont à un mariage en laissant Gaurī seule dans la maison où les pièces sont fermées à clés.
12) Somasundara sous la forme d'un vieillard demande l'aumône.
13) Gaurī ouvre les chambres.
14) Gaurī prépare un repas.
15) Gaurī fait manger le vieillard fatigué.
16) Le vieillard devient un jeune homme et Gaurī entend frapper à la porte.
17) Les beaux-parents rentrent dans la maison et le jeune homme se transforme en bébé.
18) Les beaux-parents maltraitent Gaurī.

19 et 20) Le bébé disparaît. Sundareçvara et Mīnākṣī apparaissent.

24ème jeu : Où il y a changement de pied (dans la danse de Çiva).

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.
2) Couronnement de Rājaçekharapāṇḍya par son père Vikramapāṇḍya.
3) Rājaçekhara administrant le pays.
4) Visite d'un maître de danse du pays ÇōLa.
5) Rājaçekhara ordonne d'amener un maître de danse dans son pays.
6) Il apprend la danse.

15
22e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
23e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
24e jeu : 1
2
3
4
5
6

7) Rājaçekhara pense à la danse de Çiva.

8) Il adore le liṅga.

9 et 10) Rājaçekhara devant Çiva dansant et la Déesse.

11) Sur sa prière Çiva change de pied.

25ème jeu : Où l'on craint de commettre l'injustice.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Consécration royale de Kulottuṅga par son père Rājaçekhara.

3) Adoration du liṅga par Kulottuṅga.

4) Kulottuṅga avec ses ministres.

5) Un brāhmane et sa femme sur le chemin de Maturai.

6) La femme du brāhmane se repose au pied d'un arbre avec son enfant. Son mari va chercher de l'eau. Un chasseur se repose de l'autre côté de l'arbre.

7) La flèche qui s'était accrochée à l'arbre tombe par le vent et tue cette femme.

8) Le brāhmane porte le cadavre de sa femme et amène le chasseur à la cour du roi.

9) Le gardien annonce au roi l'arrivée du brāhmane.

10) Le brāhmane, le cadavre et le chasseur devant le roi.

11) Kulottuṅga conseille au brāhmane de faire les funérailles de sa femme.

12) Kulottuṅga ordonne de mettre en prison le chasseur.

13) Le chasseur mis en prison.

14) Kulottuṅga tient conseil avec ses ministres.

15) Kulottuṅga dit au brāhmane qu'il est en train d'étudier son affaire.

16) Le ministre interroge le chasseur.

17) Adoration du liṅga par Kulottuṅga. Une voix céleste dit de conduire le brāhmane dans une maison où a lieu un mariage.

18) Le brāhmane et le roi d'un côté, au milieu les époux et de l'autre côté les serviteurs de Yama.

19) Au son de la musique une vache furieuse entre dans la maison et d'un coup de corne tue le nouveau mari.

20) Kulottuṅga donne de l'argent au brāhmane pour son remariage.

21) Il relache le chasseur de la prison.

22) Kulottuṅga adore le liṅga.

26ème jeu : Où sont rachetés des crimes capitaux.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Kulottuṅga et ses ministres.

3) Un brāhmane, sa femme et leur enfant.

4) Flagrant délit d'inceste.

5) Altercation entre le père et le fils.

6) Le fils tue son père en présence de la mère.

7) Crémation du père.

8) Le fils et la mère quittent le pays en portant leur trésor.

9) Attaque des voleurs, l'un d'eux enlève la mère.

10) Le fils est poursuivi par le Meurtre d'un brāhmane.

11) Sundara et Mīnākṣī sous les formes d'un chasseur et de sa femme. Le criminel poursuivi par le Meurtre.

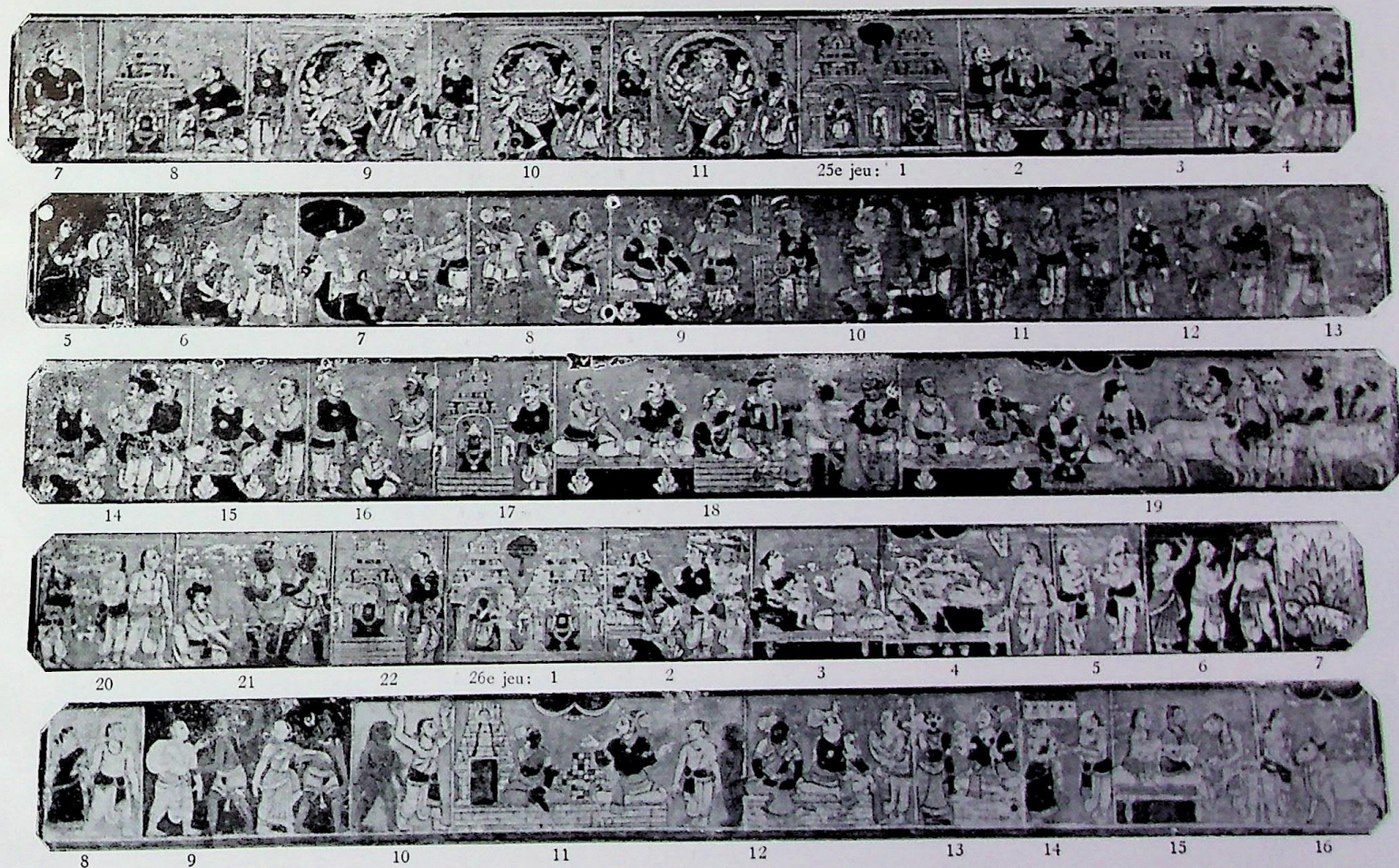
12) Le chasseur enseigne le moyen de racheter ce péché.

13) La femme demande à son mari comment il peut excuser de pareils crimes.

14) Expiant son péché, le brāhmane adopte une bonne conduite.

15) Il révère les guru.

16) Il nourrit les vaches.

7 8 9 10 11 25e jeu : 1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19
20 21 22 26e jeu : 1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14 15 16

17 et 18) Le criminel se baigne avec l'eau d'ablution du liṅga et l'adore.

19) Apprenant le rachat du fils brāhmane, Kulottuṅgapāṇḍya adore Sundara.

27ème jeu : Où un corps est taillé en pièces.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.
2) Kulottuṅga et ses ministres.
3) Un maitre d'armes étranger enseigne l'escrime à Maturai.
4) Il adore Sundara.
5) Il enseigne son art au nommé Siddha.
6) Siddha recrute des élèves pour lui-même.
7) Il devient amoureux de la femme de son maitre.
8) Il frappe à sa porte pendant l'absence de celui-ci. La femme ouvre la porte, puis la referme, le repoussant.
9) Sundareçvara sous la forme du maitre provoque en duel Siddha.
10) Duel.
11) Il lui coupe la tête.
12) Les élèves demandent à la femme du maitre d'armes où est son mari.
13) Les élèves félicitent leur maître pour son exploit. Le maitre s'étonne.
14) Conversation avec sa femme et un élève. Ils se rendent compte de ce qui s'est passé.
15) Tous trois adorent Somasundara.
16) Défilé du maitre d'armes et de sa femme sur un éléphant.
17) Consécration royale d'Anantaguṇapāṇḍya par son père Kulottuṅgapāṇḍya.

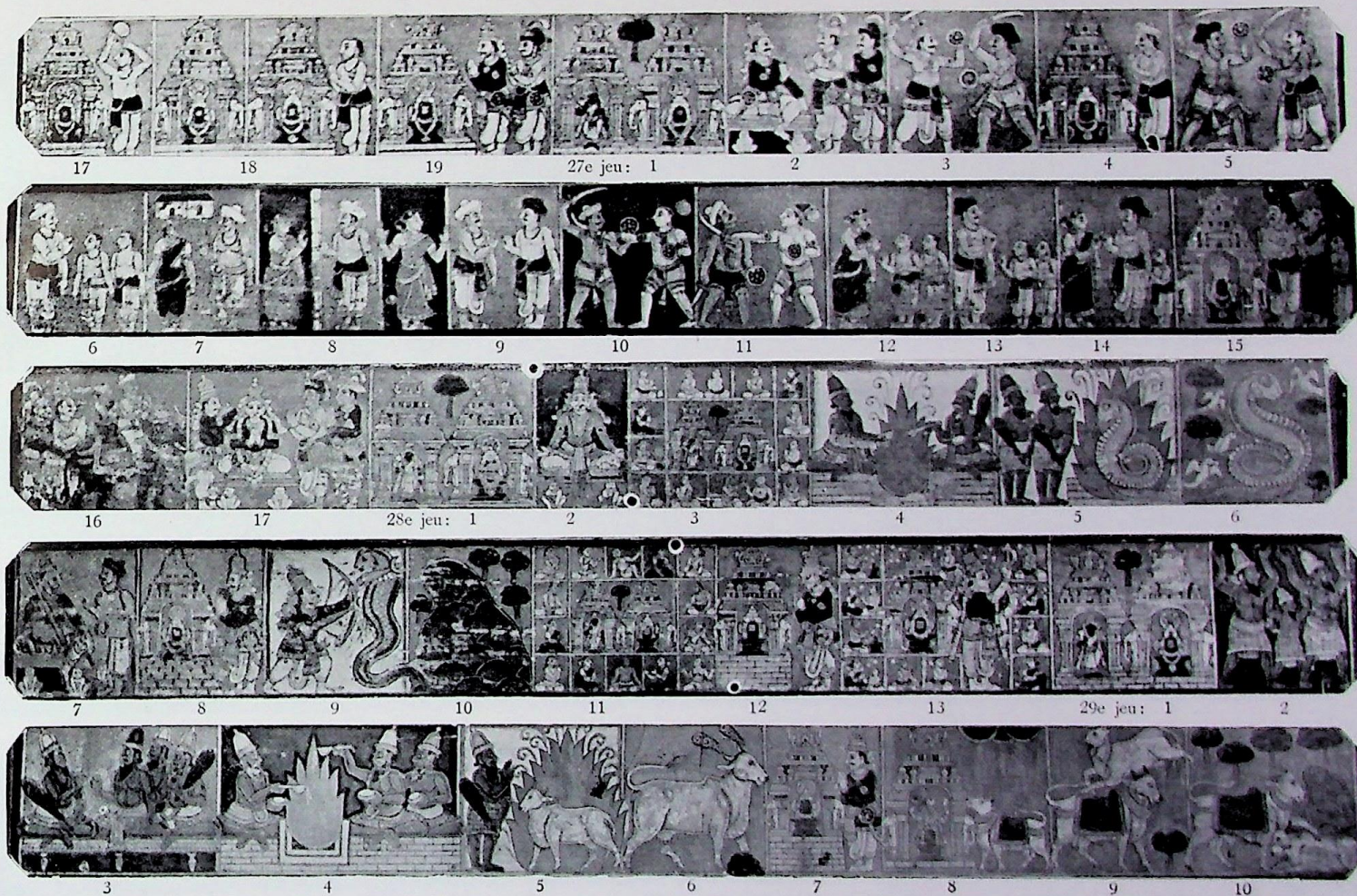
28ème jeu : Où un serpent est abattu.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.
2) Anantaguṇapāṇḍya en méditation.
3) La ville de Maturai et le temple.
4) Les Jain font un sacrifice de magie noire.
5) Un Nāga sort du feu rituel.
6) Ce Nāga est envoyé vers Maturai.
7) Un émissaire annonce au roi Pāṇḍya l'approche du Nāga.
8) Anantaguṇapāṇḍya adore Sundareçvara qui lui accorde le don de le tuer,
9) Anantaguṇa tue le Nāga.
10) Ce Nāga prend la forme d'une montagne qui s'appelle Nāgamalai.
11) Le venin du Nāga se répand dans la ville de Maturai.
12) Le roi adore de nouveau Sundareçvara.
13) Somasundara fait sortir de sa chevelure une goutte d'ambroisie qui fait disparaitre le venin.

29ème jeu : Où est maltraitée une vache magique.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.
2) Les Jain.
3) Les Jain délibèrent.
4) Les Jain font un sacrifice magique.
5) Une vache fantastique en sort.
6) La vache se dirige vers Maturai.
7) Anantaguṇapāṇḍya adore Sundareçvara.
8) Sundareçvara envoie son Nandin contre la vache.

9 et 10) Lutte de la vache et de Nandin.

17 18 19 27e jeu : 1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
16 17 28e jeu : 1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13 29e jeu : 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10

11) La vache disparait et l'endroit est appelé Paçumalai (Paçuparvata).

12) Nandin retourne à sa place.

13) Le sage Agastya, Rāma, Sugrīva et Hanumant.

14) Agastya et Rāma se baignent dans l'étang aux Lotus d'or.

15-16-17) Adoration de Sundareçvara par Agastya et Rāma.

18) Lutte de Rāma et de Rāvaṇa.

19) Couronnement de Vibhīṣaṇa.

20-21) Etablissement et adoration du Çivaliṅga à Rāmeçvaram.

22) Rāma dans la ville d'Ayodhyā.

23) Anantaguṇapāṇḍya, sa femme et leur enfant Kulabhūṣaṇa.

24) Consécration royale de Kulabhūṣaṇa par son père Anantaguṇapāṇḍya.

30ème jeu : Où sont désignées des personnes.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Kulabhūṣaṇa et ses ministres.

3) Cedirāja.

4) Kulabhūṣaṇa et son général Sundarasamānta.

5) Le général prend de l'argent dans le trésor.

6) Adoration de Sundareçvara.

7-8-9) Réparation du temple, confection de bijoux etc.

10) Un espion raconte ce qu'a fait le général.

11) Distribution de bijoux aux dévots par le général.

12) Le Pāṇḍya ordonne au général d'apprêter l'armée pour le lendemain.

13-14-15) Adoration - Voix céleste - sortie du général.

16) Sundareçvara sous la forme d'un cavalier.

17) Le général annonçant au Pāṇḍya l'arrivée de la cavalerie.

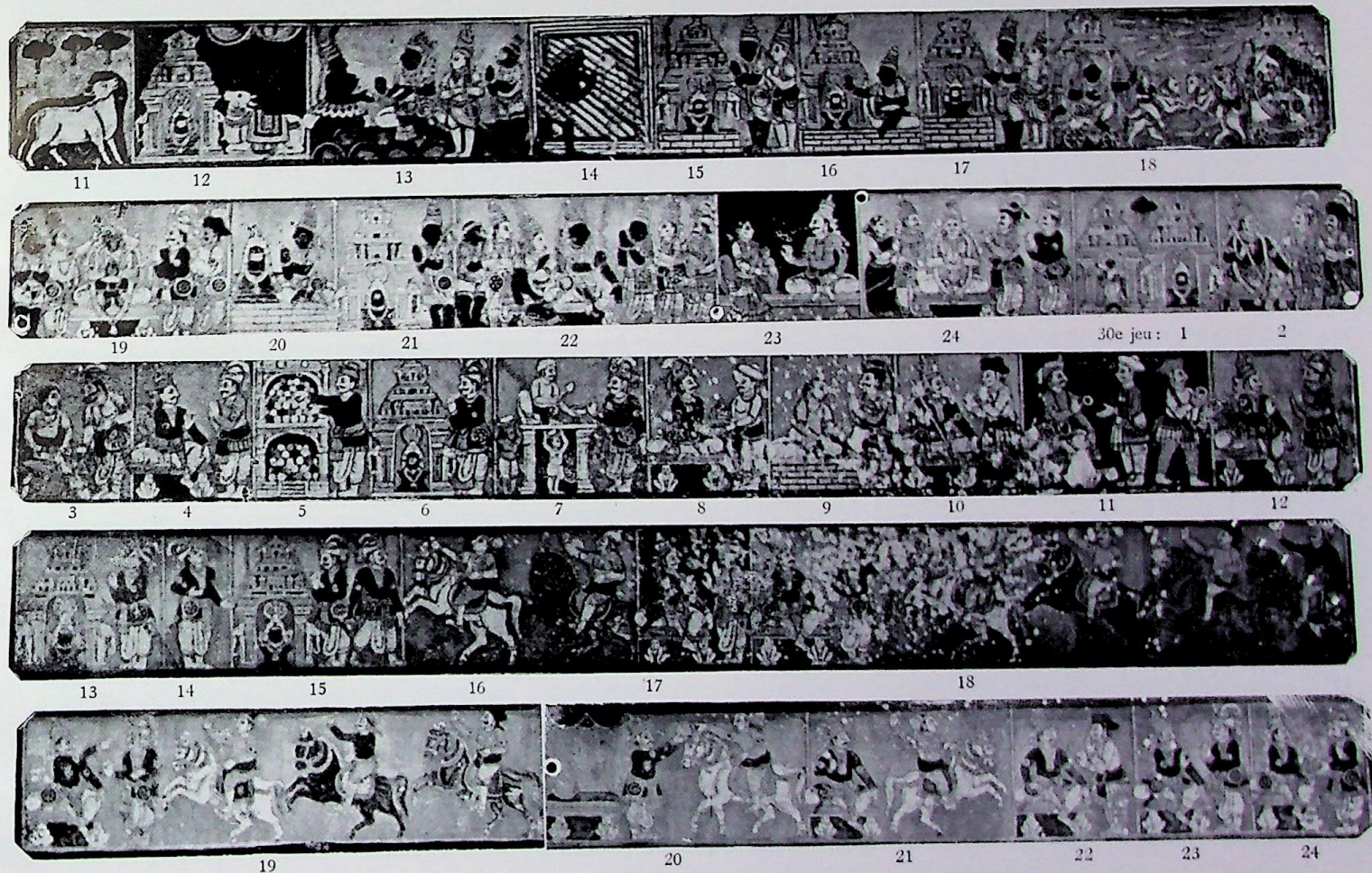
18-19) Le général indique au Pāṇḍya les divers cavaliers.

20) Sundareçvara sous forme d'un cavalier reçoit un cadeau du Pāṇḍya.

21) Départ de Sundareçvara.

22) Le général annonce au Pāṇḍya la mort de Cedirāja.

23-24) Le Pāṇḍya donne congé aux autres.

11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
30e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

31ème jeu : Où il y a gratification d'une bourse inépuisable.

1) Minākṣi et Sundareçvara.
2) Les brāhmanes se plaignent auprès de Kulabhūṣaṇa de la sécheresse.
3) Départ des habitants pour d'autres pays.
4) Adoration de Sundareçvara par Kulabhūṣaṇa.
5) Rêve de Kulabhūṣaṇa.
6) Sa joie d'avoir reçu une bourse inépuisable.
7) Il ouvre cette bourse.
8) Distribution d'argent aux pauvres.
9-10) Restauration entière du temple de Maturai.

32ème jeu : Où sont vendus des bracelets.

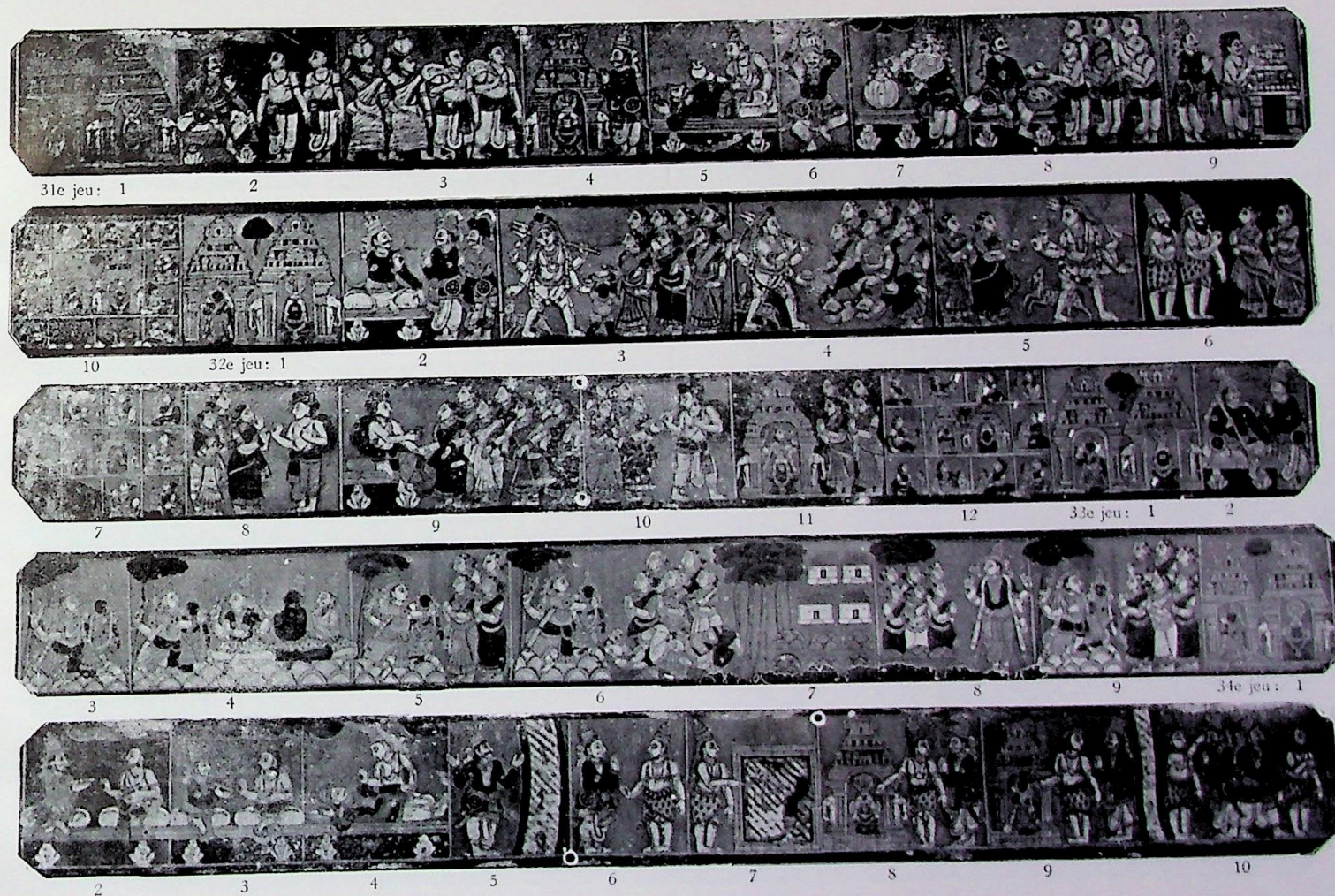
1) Minākṣi et Sundareçvara.
2) Kulabhūṣaṇa et ses ministres.
3-4) Çiva sous la forme d'un bhikṣāṭana dans la forêt aux Devadāru.
5) Aumône par les femmes de muni au bhikṣāṭana ; elles laissent tomber leurs bracelets.
6) Les muni lancent des malédictions contre leurs femmes.
7) Ces femmes prennent naissance à Maturai comme filles de marchands.
8) Sundareçvara se présente comme un marchand de bracelets devant ces jeunes filles.
9) Ce marchand met des bracelets aux filles.
10) Le marchand s'en va sans recevoir le prix des bracelets.
11) Sundareçvara rentrant dans le liṅga sous les yeux des filles qui l'adorent.
12) Les filles ont des enfants.

33ème jeu : Où sont enseignés les huit grands pouvoirs merveilleux.

1) Minākṣi et Sundareçvara.
2) Kulabhūṣaṇa et son ministre.
3) Çiva et Pārvati sur le mont Kailāsa.
4) Çiva enseigne.
5) Les six Kṛttikā viennent demander le sens des Aṣṭamahāsiddhi à Çiva.
6) Çiva enjoint de vénérer Umā qui les représente.
7) Les Kṛttikā deviennent des rochers à Paṭṭamaṅgai.
8) Sundareçvara vient et les Kṛttikā reprennent leur ancienne forme.
9) Çiva et Umā leur accordent la béatitude.

34ème jeu : Où est apposée la marque du Taureau.

1) Minākṣi et Sundareçvara.
2-3) Kāntāracchedakacoḷa pense toujours à Sundareçvara et étudie ses exploits.
4) Sundareçvara apparait en songe au Coḷa.
5) Le Coḷa devant la rivière Vegavati.
6) Sundareçvara sous la forme d'un siddha devant le Coḷa.
7) Le Coḷa se baigne dans l'étang aux Lotus d'or.
8-9) Adoration de Sundareçvara et de Minākṣi par Kāntāracchedakacoḷa.
10) Le siddha appose la marque du Taureau.

31e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
32e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
33e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
34e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

11) Les gardiens du temple découvrent le nouveau sceau.

12) Ils font rapport au Pāṇḍya.

13) Sundareçvara apparait en songe.

14) Kulabhūṣaṇa Pāṇḍya ordonne à ses ministres d'observer strictement le culte de Çiva.

15) Consécration royale de Rājendrapāṇḍya par son père Kulabhūṣaṇa.

35ème jeu: Où est établie une halle à (distribution d')eau.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Rājendrapāṇḍya et ses ministres.

3) Kāntāracchedakacoḷa lui envoie des cadeaux.

4) Kāntāracchedakacoḷa lui mande qu'il est prêt à lui donner sa fille en mariage.

5) Mariage de son frère Rājasiṃhapāṇḍya avec la fille de Kāntāracchedakacoḷa.

6) Kāntāracchedakacoḷa et son gendre assiègent Maturai.

7) Rājendrapāṇḍya adore Sundareçvara.

8-9) Lutte entre les deux armées.

10) Sundareçvara sous forme d'un distributeur d'eau donne à boire à l'armée du Pāṇḍya.

11) Lutte à l'épée.

12) Kāntāracchedakacoḷa et Rājasiṃha sont faits prisonniers.

13) Rājendra et les prisonniers devant Sundareçvara.

14-15) Le Pāṇḍya libère le Coḷa et donne des biens à son frère Rājasiṃha.

36ème jeu: Où il est fait de l'alchimie.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Puṣpavaneçvara et la déesse.

3) Une rudrakanyā (devadāsī) adore Puṣpavaneçvara.

4-5) Elle lui adresse ses prières.

6) Elle distribue des repas aux dévots çivaïtes.

7) Modèle en cire de Sundareçvara et Mīnākṣī.

8) La rudrakanyā médite.

9) Sundareçvara sous la forme d'un siddha.

10) Le siddha et la rudrakanyā.

11) Réunion des ustensiles de cuivre, sur les conseils du siddha.

12) Transmutation et fonte en or.

13) Statues d'or de Sundareçvara et Mīnākṣī, vénérées par la fille et le sculpteur.

14) La fille touche la joue de Sundareçvara.

15) Culte des statues.

11
12
13
14
15
35e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
36 jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

37ème jeu : Où le Coḷa est noyé dans un étang.

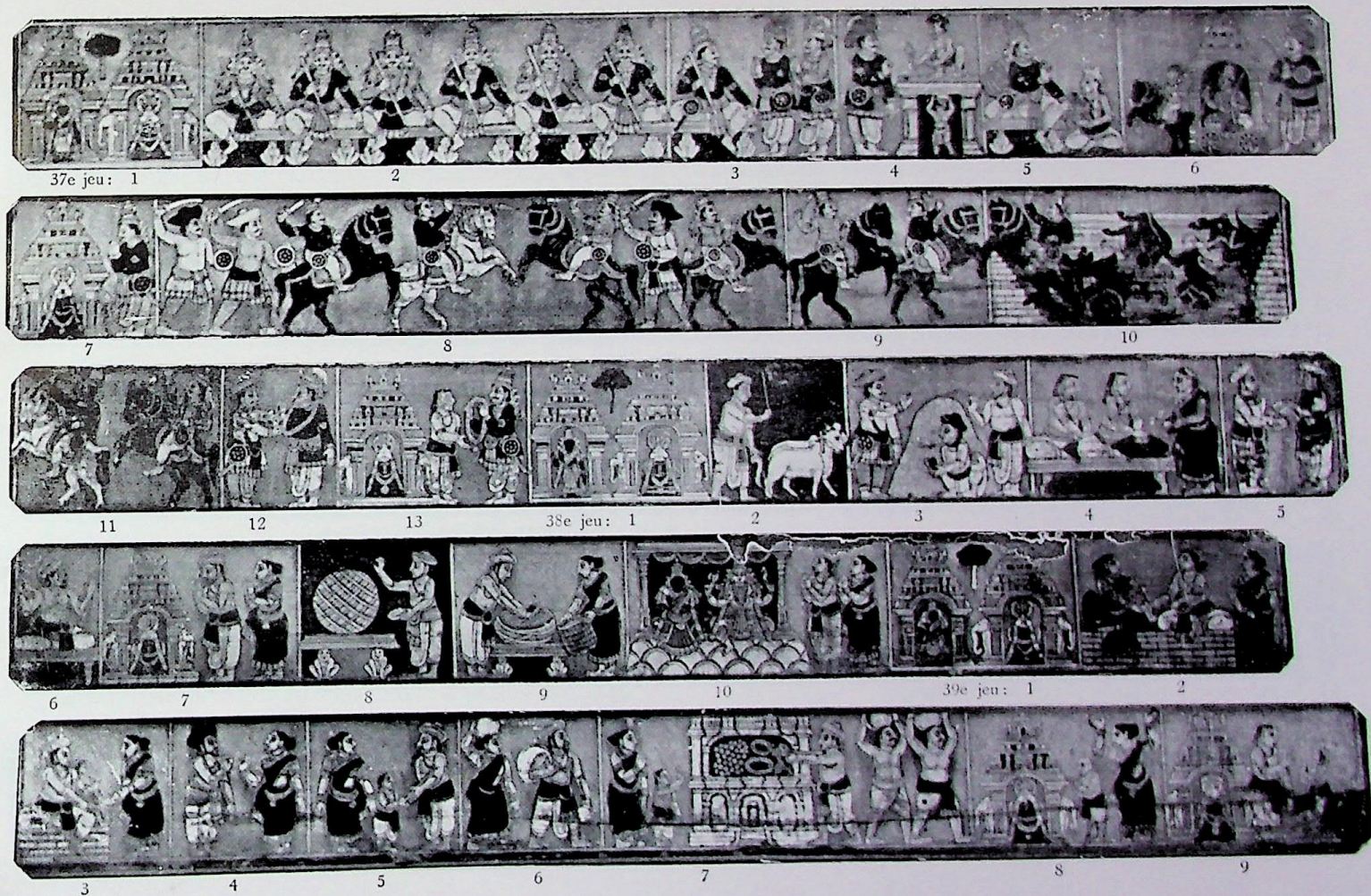
1) Mīnākṣi et Sundareçvara.
2) La lignée des rois Pāṇḍya.
3) Sundareçapadaçekhara et ses ministres.
4-5) Restauration du temple et achat de bijoux par le roi.
6) Le roi Coḷa part, dans un char, en guerre contre le Pāṇḍya.
7) Le roi Pāṇḍya adore le liṅga.
8) Lutte entre les deux armées.
9) Sundareçvara sous forme d'un cavalier dans l'armée Pāṇḍya.
10) Le Pāṇḍya et le Coḷa tombent dans un étang.
11) Sundareçvara fait sortir le roi Pāṇḍya de l'étang.
12) Le Pāṇḍya reçoit les bijoux et les habits du Coḷa.
13) Il remet ces bijoux au desservant pour orner Sundareçvara.

38ème jeu : Où il est fait gratification d'un grenier inépuisable.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.
2) Le çūdra dit Bhaktasaumya laboure sa terre.
3) Il distribue ses récoltes aux dévots çivaïtes.
4) Il donne des repas aux dévots.
5) Il emprunte de l'argent.
6) Il est désespéré d'être à bout de ressources.
7) Il adore Sundareçvara en compagnie de sa femme.
8) Il trouve un grenier inépuisable.
9) Il recommence les distributions.
10) Les époux adorent Sundareçvara.

39ème jeu : Où (le Dieu) parle dans un procès où il est venu comme oncle maternel.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.
2) Dhanapati, Suçilā et leur neveu.
3-4-5) Dispute entre Dhanapati et sa sœur.
6) Dhanapati et sa femme quittent leur maison.
7) Les parents de Dhanapati s'emparent de sa fortune.
8) Sa sœur et son neveu, devenu fils adoptif, adorent Sundareçvara.
9) Celui-ci conseille de rouvrir le procès.

37e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
38e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
39e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9

10) La sœur et le fils adoptif vont trouver les parents de la partie adverse et sont éconduits.

11) Ils vont devant les juges.

12) Les juges font chercher la partie adverse.

13) Les parties devant les juges - Sundareçvara parait sous les traits de l'oncle.

14) La sœur demande pardon à son frère.

15) L'oncle, la sœur et le neveu adorent Sundareçvara.

16) Les parents contestent l'identité de l'oncle.

17) Celui-ci expose sa généalogie et les faits.

18) Le roi Pāṇḍya, la sœur et le neveu.

19) Consécration royale de Varaguṇapaṇḍya par son père.

40ème jeu: Où est montré le monde de Çiva.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Palais de Varaguṇapāṇḍya.

3) Varaguṇa et ses ministres.

4) Varaguṇa à la chasse.

5) Le cheval de Varaguṇa écrase un brāhmane.

6) Le cadavre est porté par les parents devant Varaguṇa.

7) Varaguṇa donne une bourse d'argent.

8) Incinération du brāhmane.

9) Le Meurtre d'un brāhmane poursuit Varaguṇa.

10) Varaguṇa distribue des aumônes aux brāhmanes.

11) Varaguṇa fait le pradakṣiṇa au vṛkṣarāja, "roi des arbres".

12) Varaguṇa donne de l'herbe aux vaches.

13) Varaguṇa voit le Meurtre du brāhmane de tous côtés.

14) Les brāhmanes conseillent à Varaguṇa d'adorer Sundareçvara.

15) Adoration de Sundareçvara par Varaguṇa.

16) Lutte entre Varaguṇa et le Coḷa.

17) Défaite du Coḷa.

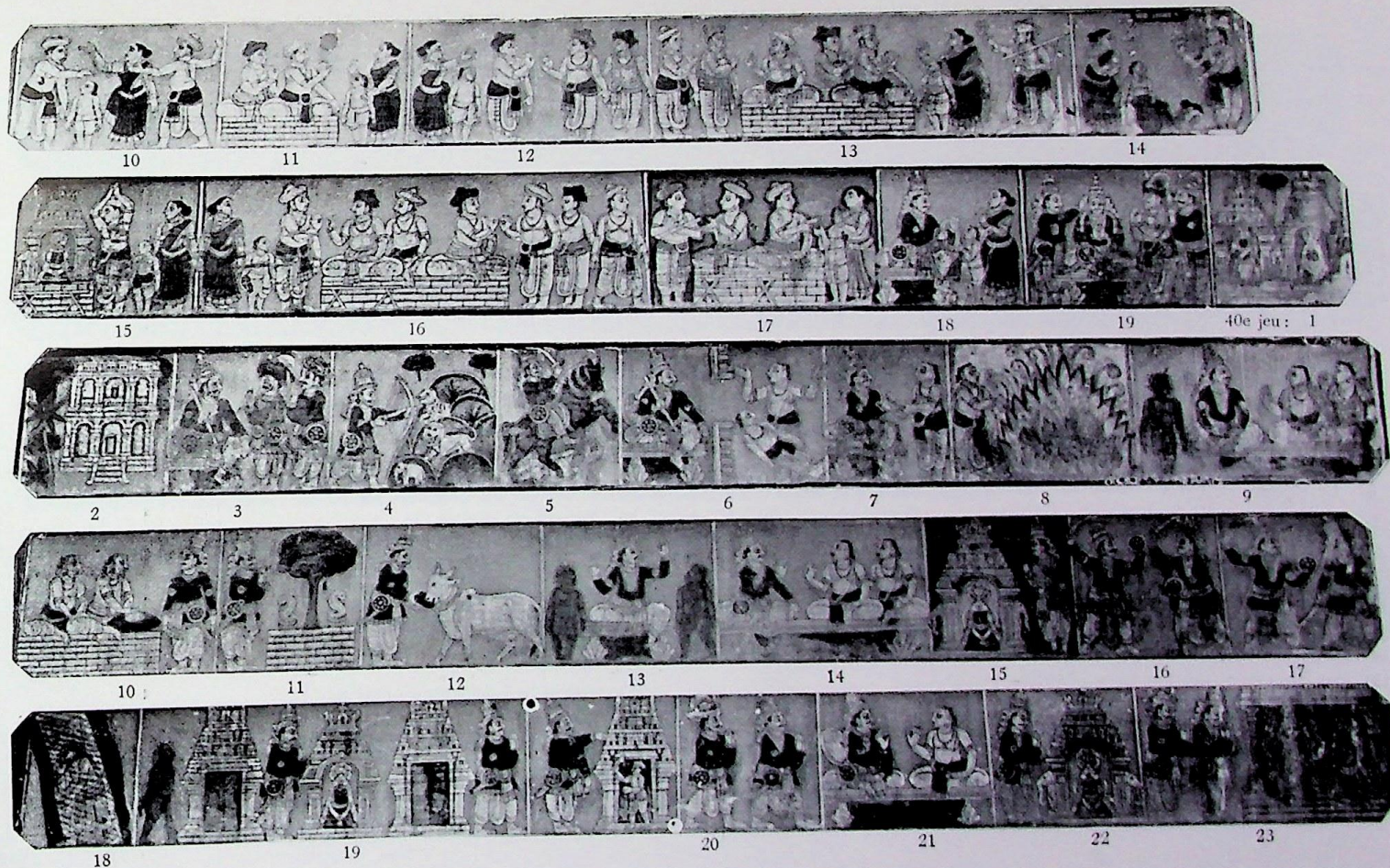
18) Varaguṇa se baigne dans la Kāverī.

19) Varaguṇa entre dans le temple de Madhyārjuna (Tiruviḍaimarutūr) - Le Meurtre du brāhmane reste au gopura Est - Varaguṇa adore Mahāliṅgamūrti et sort du temple par l'Ouest.

20) Varaguṇa rénove le gopura ouest et quitte la ville.

21) Il écoute les éloges divins et la description du Çivaloka.

22-23) Varaguṇa adore Sundareçvara et le prie de lui montrer le Çivaloka.

10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
40e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

24) Sundareçvara fait paraitre le monde de Çiva sur la Terre.

25) Nandikeçvara amène Varaguṇa et lui montre le Çivaloka où siègent Çiva et Pārvati.

26) Varaguṇa adore Mīnākṣi et Sundareçvara.

27) Agastya éclaircit les doutes des muni.

41ème jeu : Où est vendu du bois.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.

2) Varaguṇa et son ministre.

3) Le musicien du Nord reçoit un prix de Varaguṇa.

4) Varaguṇa demande à Bhadra, son barde (bhāṇa), s'il peut vaincre le musicien du Nord.

5) Refléxions de Bhadra.

6) Il adore Sundareçvara.

7) Sundareçvara sous la forme d'un bûcheron.

8) Le bûcheron se baigne.

9) Il présente sa marchandise à une femme.

10) Il se repose sous la véranda du musicien du Nord, et commence à jouer du YaL.

11) Le musicien interroge le bûcheron qui lui dit avoir été refusé comme élève par Bhadra.

12) Départ du musicien et de sa famille.

13) Sundareçvara apparait en songe à Bhadra.

14) Bhadra l'adore.

15) Il se présente à Varaguṇa - Varaguṇa envoie chercher le musicien du Nord.

16) L'envoyé du Varaguṇa apprend sa fuite.

17) Il rend compte à Varaguṇa.

18) Bhadra raconte ce qu'il a vu en songe.

19) Varaguṇa adore Sundareçvara.

20) Bhadra promené sur un éléphant.

21) Varaguṇa donne des prix à Bhadra.

42ème jeu : Où une lettre est donnée.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.

2) Bhadra ne fait qu'adorer Çaṅkara (Sundareçvara).

3) Le Dieu prend de l'argent dans le trésor de Varaguṇa.

4) Il le donne à Bhadra.

5) Bhadra le distribue.

6) Il adore Sundareçvara.

7) Le Dieu apparait en rêve à Bhadra et lui donne une lettre pour le roi Cera.

8) Bhadra danse de joie avec la lettre.

9) Il part avec la lettre.

10) Il se repose sous un hangar où on distribue de l'eau.

11) Le Dieu apparaît en rêve au Cera.

12) Les envoyés du Cera découvrent Bhadra sous le hangar.

13) Le Cera danse de joie en plaçant la lettre sur sa tête.

14) Rencontre du Cera et de Bhadra.

15) Cortège de Bhadra sur un éléphant.

16-17) Bhadra joue du yāL.

18-19) Le Cera remet à Bhadra plusieurs sortes de cadeaux.

Planche XXI

24 25 26 27 41e jeu : 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19 20 21 42e jeu : 1

2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19

20) Bhadra sur un éléphant quitte le Cera avec le trésor reçu.

21) Il adore Sundareçvara.

22) Il distribue l'argent.

43ème jeu : Où est donnée une planche.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Bhadra chante constamment Sundareçvara.

3) Les sandales de Sundareçvara sont portées dans un palanquin que suit Bhadra.

4-5) Bhadra continue toujours à chanter, malgré la pluie qui l'inonde.

6) Sundareçvara donne une planche d'or à Bhadra.

7) Bhadra chante et joue du yāL debout sur la planche d'or.

8) Varaguṇapāṇḍya offre des cadeaux à Bhadra.

9) Bhadra adore Sundareçvara.

44ème jeu : Où il y a victoire en compétition de musique.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Rājarājapāṇḍya et ses ministres.

3) Dispute entre la favorite de Rājarāja et la femme de Bhadra.

4) Rājarājapāṇḍya et une chanteuse appelée de Ceylan.

5) Rājarājapāṇḍya, la nouvelle chanteuse et la femme de Bhadra.

6) Rājarājapāṇḍya et la femme de Bhadra.

7) Compétition de musique.

8) Rājarāja congédie les deux musiciennes.

9) La femme de Bhadra adore Sundareçvara.

10) Second concours de musique.

11) Rājarāja et les deux musiciennes.

12) Concours de musique dans le temple.

13) La femme de Bhadra sur les épaules de la singhalaise vaincue devant Rājarāja et l'expert (Sundareçvara déguisé).

14) Rājarāja fait un présent à la femme de Bhadra.

15) Rājarāja fait un présent à l'expert.

16) Rājarājapāṇḍya, sa femme et leur fils Suguṇapāṇḍya.

45ème jeu : Où sont allaités des marcassins.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) La localité de Gurutīrtha au bord de la Vegavatī.

3) Sukala, sa femme Sukalā et leur douze enfants.

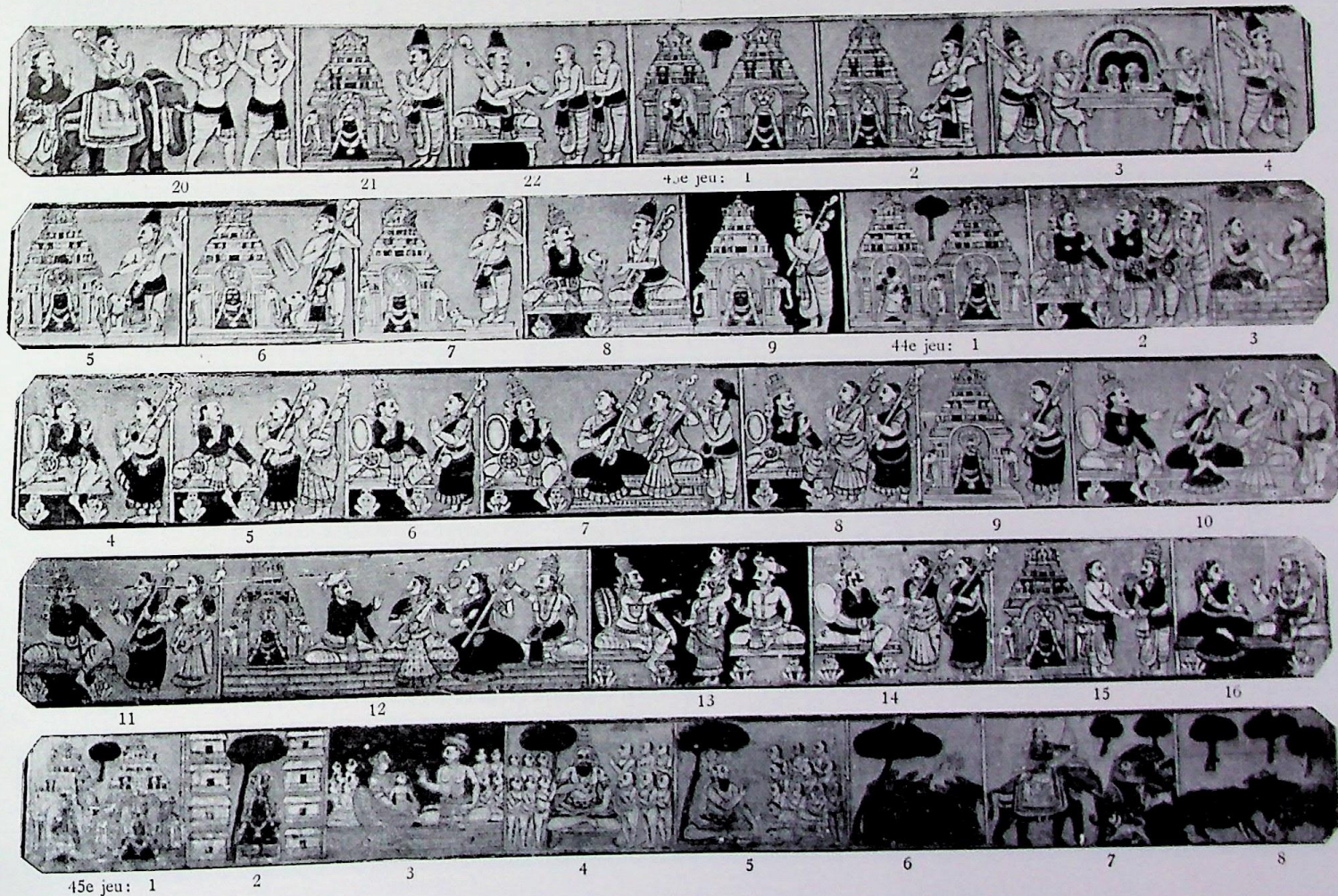
4) Bṛhaspati en méditation et les douze enfants de Sukalā se moquant de lui.

5) Malédiction lancée par Bṛhaspati.

6) Les douze enfants deviennent des marcassins.

7) Rājarāja à la chasse.

8) Le roi et la reine des sangliers.

20
21
22
43e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
44e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
45e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8

9) Le roi des sangliers repousse la pensée de fuite de la reine.

10) Le roi des sangliers part au combat.

11) Bataille des sangliers et de l'armée du roi Pāṇḍya.

12) Nouvelle entrevue du roi et de la reine accompagnée des marcassins.

13) Le roi des sangliers renverse l'éléphant du Pāṇḍya.

14) Il culbute le char du Pāṇḍya.

15) Il renverse le cheval du Pāṇḍya.

16) Il est tué par le Pāṇḍya et monte au ciel dans un char aérien.

17) La reine attaque le Pāṇḍya.

18) Le guerrier la tue et elle monte également au ciel dans un char.

19) Rājarājapāṇḍya rentre en char à Madhurā.

20) Le champ de bataille se transforme en une montagne appelée Varāhaparvata.

21) Agastya explique aux muni l'histoire du sanglier.

22) Sundareçvara et Mīnākṣī descendent dans leur char céleste auprès des marcassins.

23) Sundareçvara transformé en laie allaitant les marcassins.

24) Les marcassins prennent forme humaine tout en conservant leurs têtes de sangliers. Sundareçvara repart pour le ciel.

46ème jeu : Où des marcassins sont faits ministres.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Les hommes-sangliers sur le Varāhaparvata.

3) Mīnākṣī et Sundareçvara.

4) Sundareçvara apparait en songe au Pāṇḍya.

5) Le Pāṇḍya envoie ses ministres chercher les hommes-sangliers.

6) Les ministres et les hommes-sangliers.

7) Les hommes-sangliers devant le roi.

8) Leur mariage avec les filles des ministres.

9) Le roi Pāṇḍya nomme ministres les hommes-sangliers.

10) Ils gagnent le Çivaloka.

47ème jeu : Où l'instruction est donnée à l'oiseau noir.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

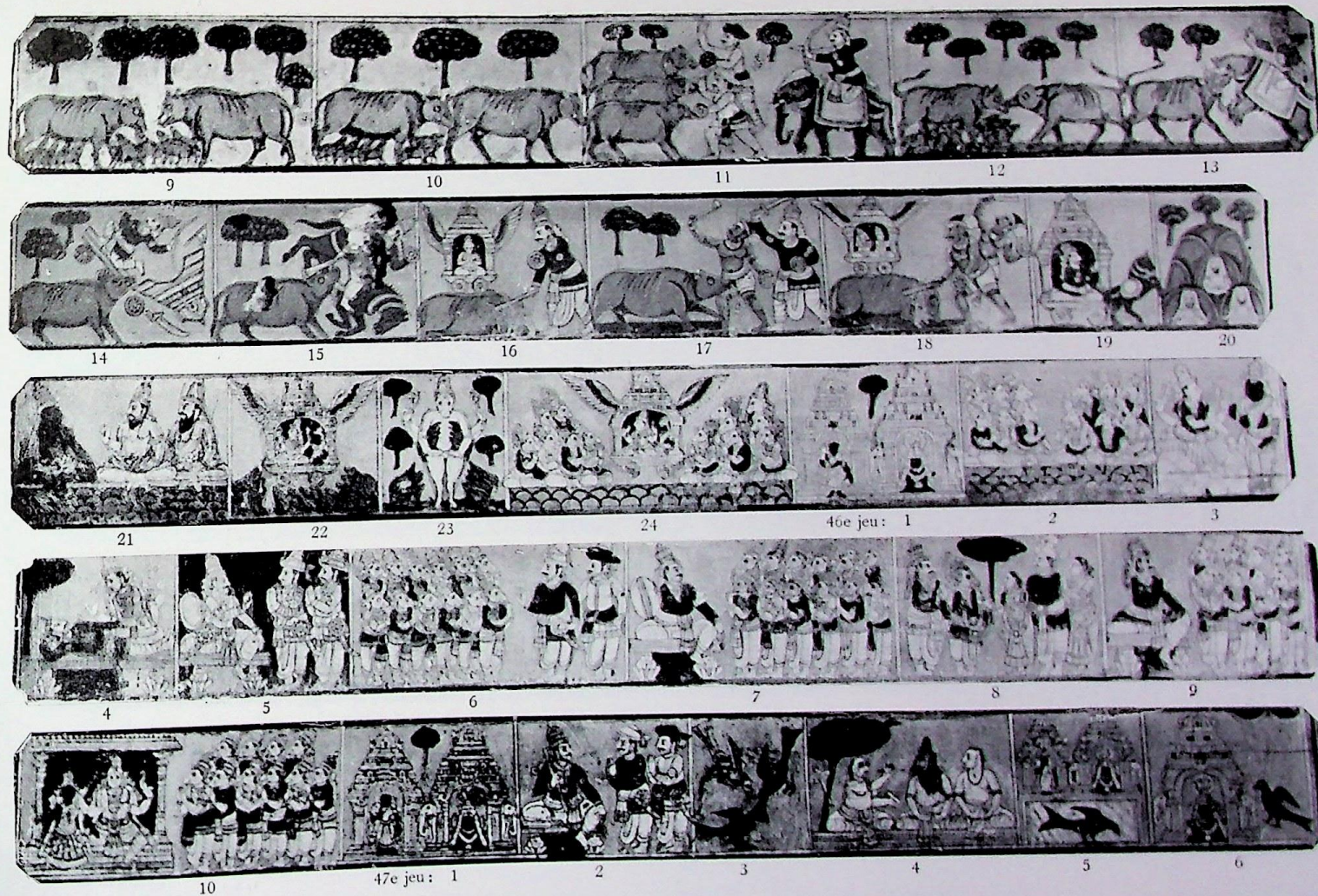
2) Suguṇapāṇḍya et ses ministres.

3) L'oiseau noir (bharadvāja) attaqué par les autres oiseaux.

4) L'oiseau noir étant sur un arbre écoute l'enseignement d'un dévot.

5) L'oiseau noir se baigne dans l'étang aux Lotus d'or.

6) Il adore Sundareçvara.

9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
46e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
47e jeu : 1
2
3
4
5
6

7) Sundareçvara raconte l'histoire de l'oiseau noir à Mīnākṣī.

8) Il enseigne à l'oiseau noir le mṛtyuñjayamantra.

9) L'oiseau noir devant Sundareçvara.

10) Il est dans la béatitude.

48ème jeu : Où la délivrance est octroyée à un héron.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Le héron au bord d'un étang.

3) Le héron près d'un autre étang où des ascètes se baignent.

4) Le héron écoute la conversation des sages.

5) Il se baigne dans l'étang aux Lotus d'or.

6) Il adore Sundareçvara.

7) Il est de nouveau à l'étang aux Lotus d'or.

8) Sundareçvara accorde la délivrance au héron.

9) Sundareçvara, Mīnākṣī et Nandin au mont Kailasa.

10) Sundareçvara, Mīnākṣī et l'étang aux Lotus d'or.

49ème jeu : Où paraît Hālāsya (Tiru-v-ālavāy)

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) La lignée des rois Pāṇḍya après Suguṇa.

3) Kīrttibhūṣaṇapāṇḍya et ses ministres.

4) Déluge respectant le temple de Sundareçvara et de Mīnākṣī et les collines avoisinantes.

5) Brahman émet de nouveau le monde.

6) Brahman crée de nouveau les rois Pāṇḍya, Cera et Coḷa.

7) Vaṃçaçekharapāṇḍya, son épouse et leur fils.

8) Vaṃçaçekhara et ses ministres.

9) Reconstruction de la ville de Madhurā autour du sanctuaire.

10) Sundareçvara, sous forme d'un siddha, envoie le serpent qui ornait son bras pour figurer l'ancienne limite.

11) Le serpent figure de son corps cette limite.

12) Sundareçvara rentre dans son sanctuaire.

13) Construction de l'enceinte de la ville de Madhurā.

14) Offrande d'un kiriṭa (tiare) à Sundareçvara.

50ème jeu : Où sont lancées des flèches portant le nom de Sundara.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Vaṃçaçekharapāṇḍya et ses ministres.

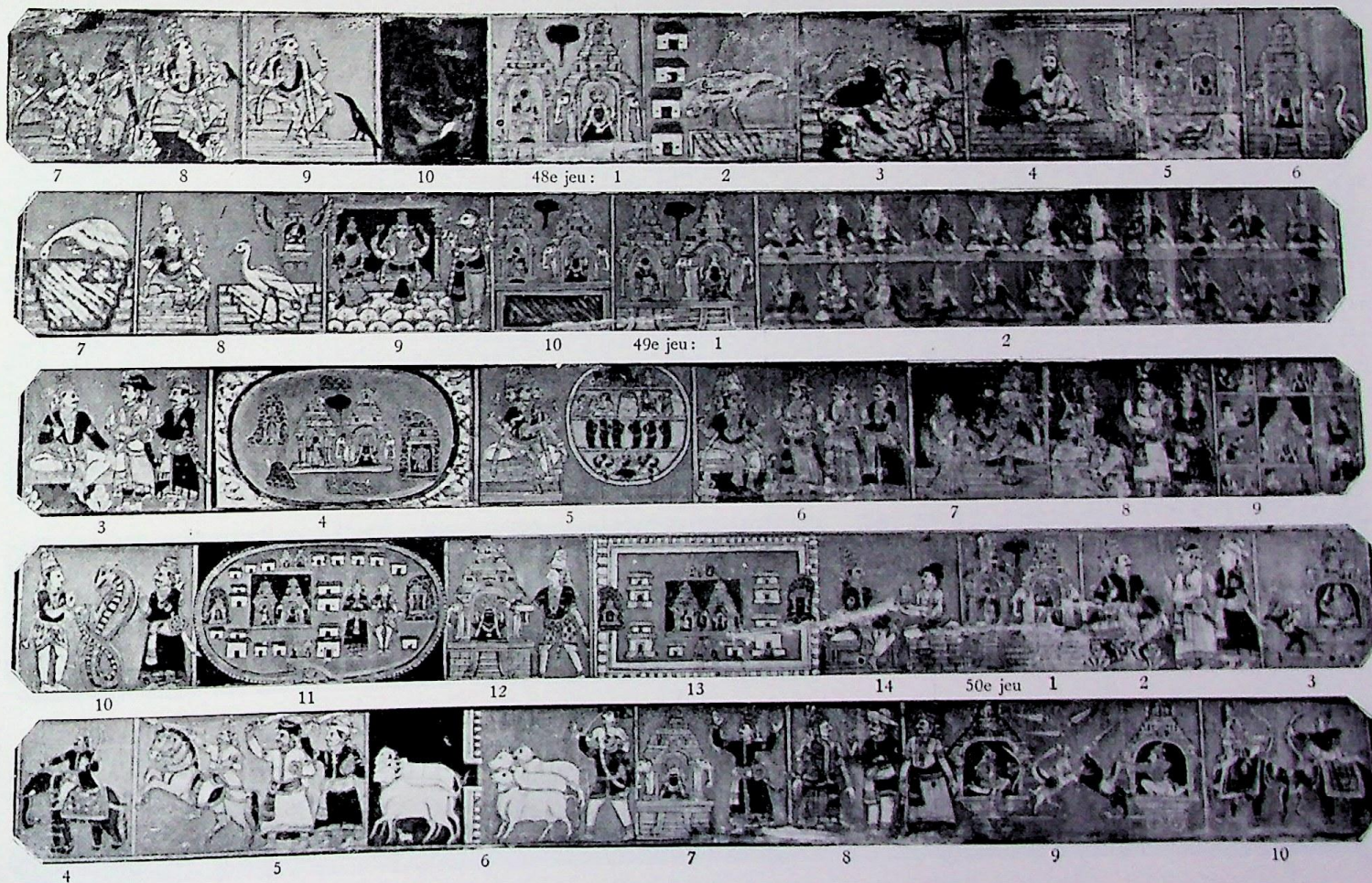
3-4-5) Armées de Vikramacoḷa en marche sur Madhurā.

6) Capture des bestiaux.

7) Le Pāṇḍya invoque Sundareçvara.

8) Un émissaire annonce au Pāṇḍya l'approche de l'armée ennemie.

9-10) Combats.

7
8
9
10
48e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
49e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
50e jeu 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

11) Assaut équestre entre le Coḷa et le Pāṇḍya.

12) Sundara sous la forme d'un chasseur lance des flèches portant son nom. Le Coḷa en examine une.

13) Les alliés du Coḷa l'encouragent.

14) Défaite du Coḷa.

15) Le Pāṇḍya en défilé de triomphe.

16) Adoration de Sundareçvara par le roi Pāṇḍya.

51ème jeu : Où est donnée la planche de l'académie.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Le Pāṇḍya et ses ministres.

3) Sacrifice du cheval par Brahman à Kāçi.

4) Brahman et ses trois épouses, Sarasvatī, Sāvitrī et Gāyatrī.

5) Brahman se baignant avec Sāvitrī et Gāyatrī.

6) Sāvitrī et Gāyatrī après leur bain.

7) Reproches de Sarasvatī à Brahman.

8) Malédiction de Brahman.

9) Quarante-huit naissances de Sarasvatī.

10) Elles sont changées en poètes.

11-12) Sundara sous la forme d'un poète les invite à Madhurā et ils l'adorent dans son sanctuaire.

13) Le Pāṇḍya leur accorde protection.

14-15-16) La salle des poètes et le roi Pāṇḍya qui l'a construite.

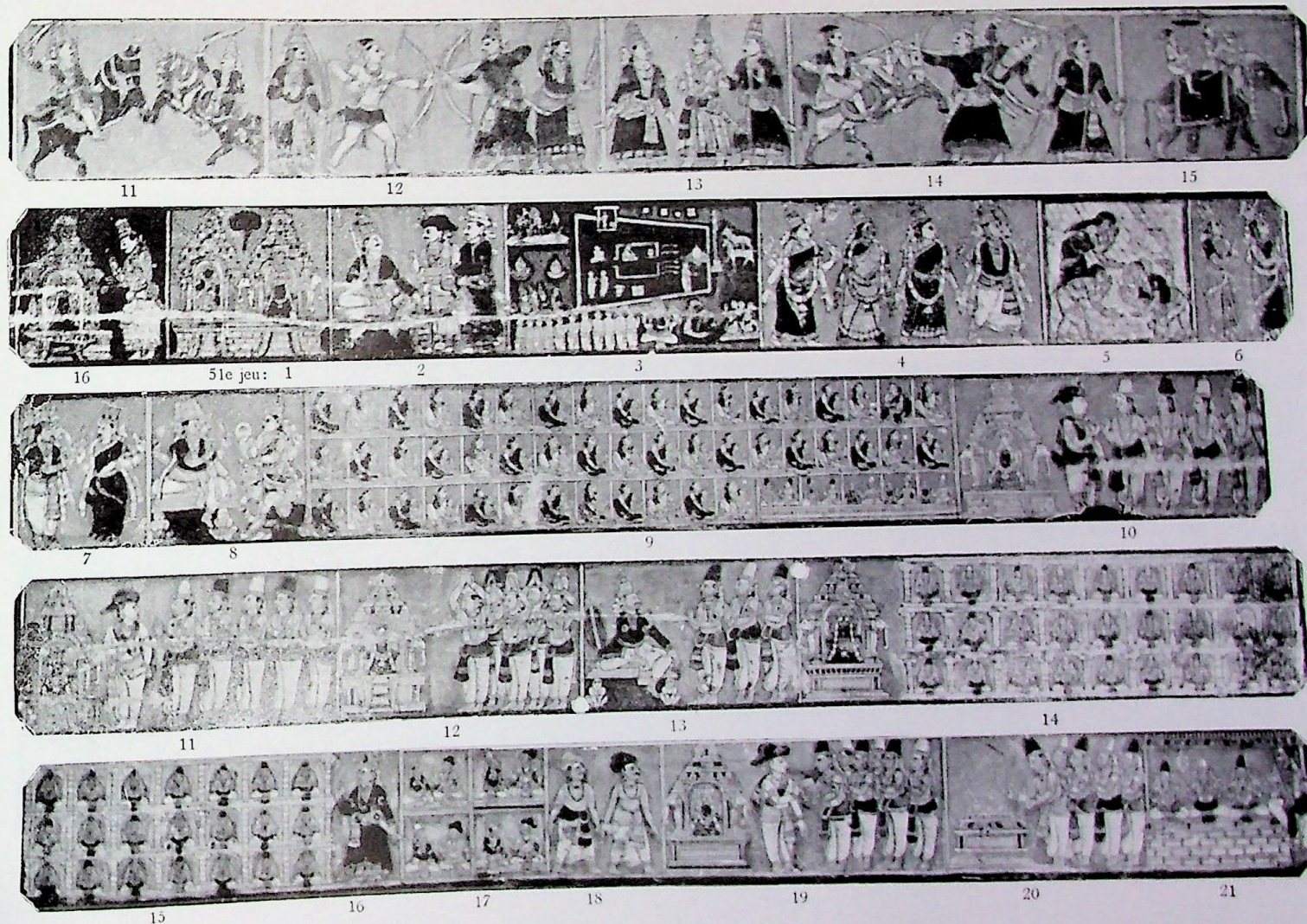
17) Discussions des anciens poètes avec les académiciens.

18) Deux autres poètes viennent à Madhurā.

19) Les académiciens prient Sundara sous la forme d'un poète, et il leur remet une planche.

20) Adoration de la planche par les académiciens.

21) Ils prennent siège sur cette planche.

11
12
13
14
15
16
51e jeu: 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21

22) Deux autres nouveaux poètes discutant avec la perruche et l'oiseau mainate.

23) Les académiciens composent des poèmes.

24) Sundara apparaît sous la forme d'un poète.

25) Il reçoit les œuvres des académiciens.

26) Il les élucide aux académiciens.

27) Consécration royale de Vaṃçacūḍāmaṇi par son père Vaṃçaçekharapāṇḍya.

52ème jeu : Où il est donné une bourse d'or à Dharmin, fils de brāhmane çivaïte.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.

2) Vaṃçacūḍāmaṇi et ses ministres.

3) Vaṃçacūḍāmaṇi crée un jardin de fleurs.

4-5) Il fait offrande à Sundara et Mīnākṣi des fleurs du jardin.

6) Les promeneurs dans le jardin de fleurs.

7) Ils se baignent.

8) Après le bain ils se reposent.

9) Le roi et la reine dans un pavillon de ce jardin.

10) Vaṃçacūḍāmaṇi et son ministre.

11) Le ministre fait suspendre une bourse d'or comme prix de concours.

12) Dharmin reçoit de Sundara un poème.

13) Dharmin présente à l'académie la feuille contenant les poèmes de Sundara.

14) Le Pāṇḍya est satisfait du poème.

15) Dharmin veut prendre la bourse, Nakkīra s'y oppose.

16) Dharmin prie de nouveau Sundara.

17) Sundara sous forme d'un nouveau poète va avec Dharmin à l'académie.

18) Nakkīra s'obstine devant le nouveau poète.

19) Le nouveau poète fait voir son œil frontal.

20) Nakkīra tombe dans l'étang aux Lotus d'or.

53ème jeu : Où on remonte Nakkīra au rivage.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.

2) Les poètes désespérés autour de Nakkīra noyé.

3) Les poètes adorent Sundara.

4) Sundara et Mīnākṣi au bord de l'étang. Nakkīra se relève et les salue.

5) Sundara le fait sortir de l'étang.

6) Nakkīra se prosterne aux pieds de Sundara.

7) Remise de la bourse d'or à Dharmin.

8) Les poètes reprennent leurs places.

9) Vaṃçacūḍāmaṇi adore Sundara.

54ème jeu : Où la grammaire est enseignée à Nakkīra.

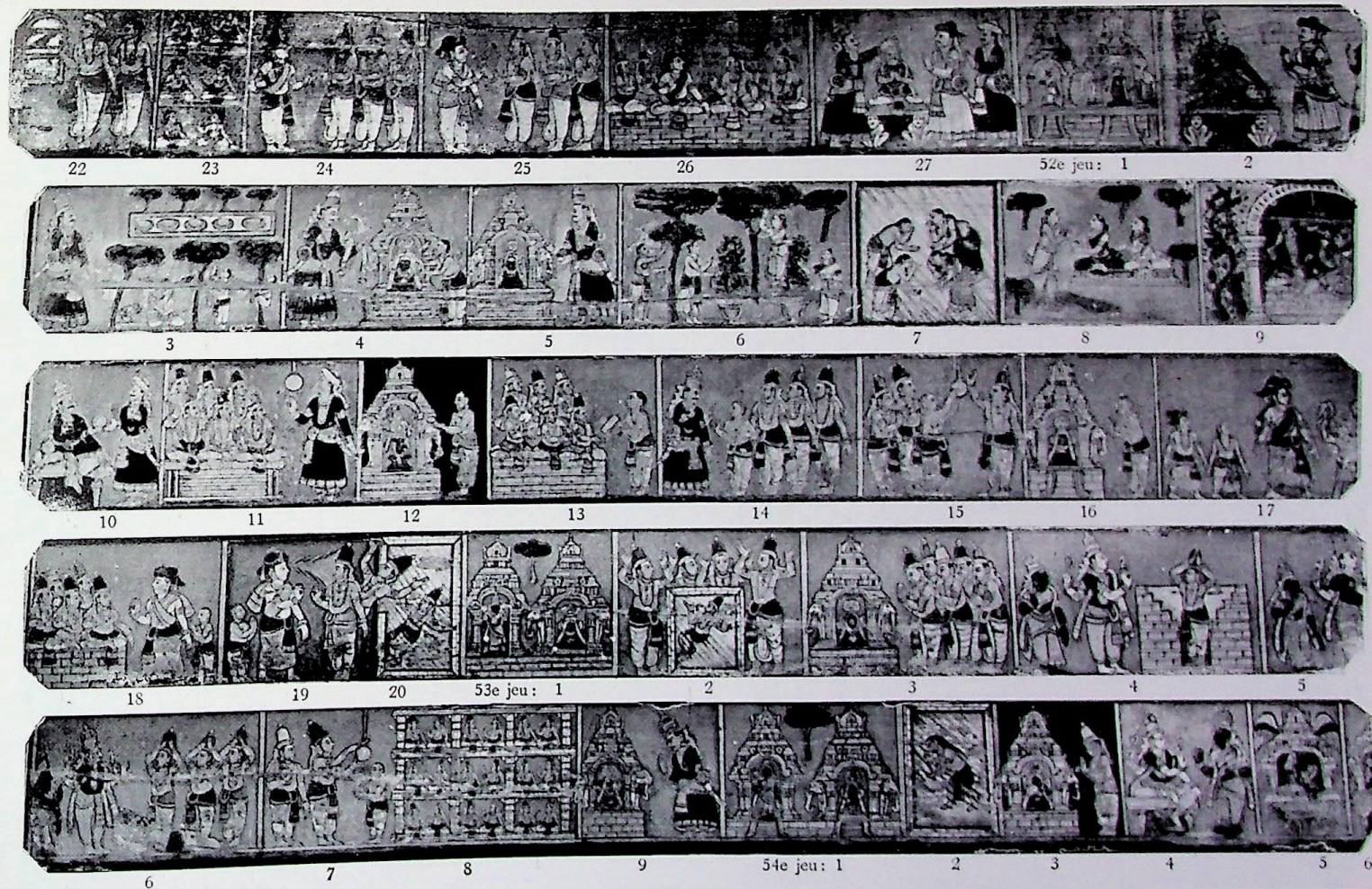
1) Mīnākṣi et Sundareçvara.

2) Nakkīra se baigne dans l'étang aux Lotus d'or.

3) Nakkīra adore Sundara.

4) Mīnākṣi suggère à Sundara de faire enseigner la grammaire à Nakkīra par Agastya.

5-6) Agastya et Lopāmudrā vont adorer Sundara.

22
23
24
25
26
27
52e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
53e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
54e jeu : 1
2
3
4
5
6

7) Sundara, accompagné de Mīnākṣī donne ordre à Agastya, accompagné de Lopāmudrā, d'enseigner à Nakkīra.

8) Enseignement de la grammaire à Nakkīra par Agastya.

9) Agastya prend congé de Sundara.

10) Mīnākṣī questionne Sundara.

11) Nakkīra content de son érudition.

12) Nakkīra enseigne la grammaire aux autres poètes.

55ème jeu : Où est réglée la dispute des académiciens.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Multiples discussions entre poètes.

3) Sundara paraît sous forme de poète.

4) Deux poètes invitent le fils muet du marchand à venir juger les poèmes.

5-6) Le fils du marchand arbitre.

7) Réconciliation des poètes.

56ème jeu : Où est dissipée la rancœur d'IṭaikkāṭaN.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Campakapāṇḍya en adoration dans le Çivaloka.

3) Lignée des rois Pāṇḍya.

4) Kuleçapāṇḍya et ses ministres.

5) Indifférence affectée par Kuleçapāṇḍya à l'égard d'IṭaikkāṭaN.

6) Celui-ci se prosterne devant Sundara.

7) Erection d'un nouveau temple, Sundara accompagné d'IṭaikkāṭaN s'installe dans ce temple.

8) Les dévots constatent que l'ancien temple est vide.

9) Ils le rapportent au Pāṇḍya.

10) Le Pāṇḍya se lamente.

11) On annonce au Pāṇḍya qu'il y a un nouveau temple au Nord de la rivière.

12) Pāṇḍya en adoration dans le nouveau temple.

13-14) Sundara et Mīnākṣī dans l'ancien temple, avec les poètes.

15) Kuleçapāṇḍya reçoit avec honneur IṭaikkāṭaN.

16-17) Il lui offre des présents.

18) Kuleçapāṇḍya, son épouse et leur enfant Arimardana.

19) Consécration royale d'Arimardana.

57ème jeu : Où est jeté un filet.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Sundara maudit Mīnākṣī inattentive.

3) Nandideva de garde à la porte.

4) Mīnākṣī se prosterne devant Sundara et le quitte.

5) Vināyaka jette les livres dans l'océan.

6) Sundara maudit Skanda.

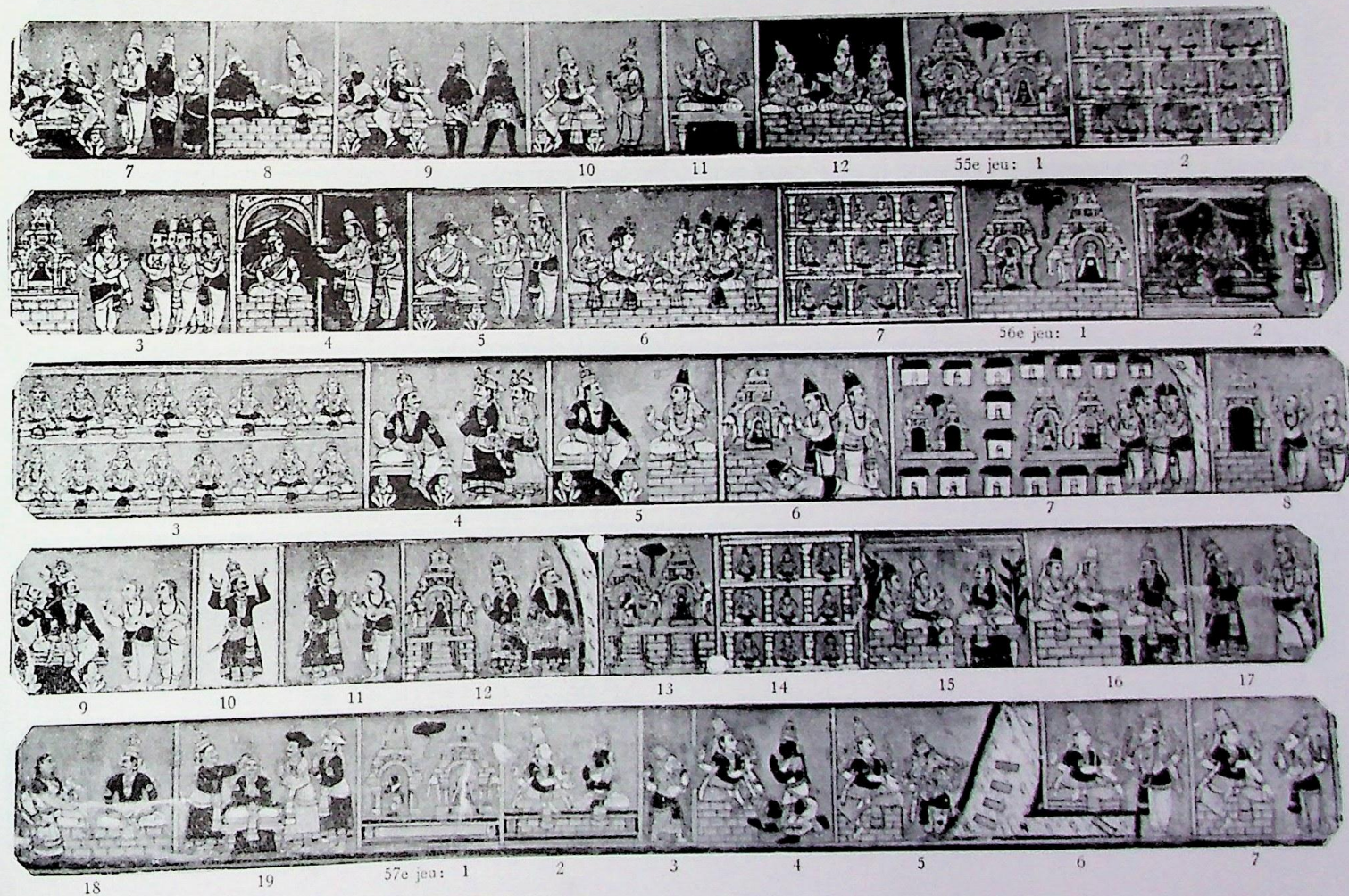
7) Il maudit Nandideva.

7 8 9 10 11 12 55e jeu : 1 2

3 4 5 6 7 56e jeu : 1 2

3 4 5 6 7 8

9 10 11 12 13 14 15 16 17

18 19 57e jeu : 1 2 3 4 5 6 7

8) Sundara et Skanda.

9) Mīnākṣī sous forme d'un bébé au bord de la mer et un grand poisson dans la mer. Le chef des pêcheurs et sa femme.

10) Le chef des pêcheurs remet l'enfant à sa femme.

11) L'enfant est mis dans un berceau.

12) Jeux de l'enfant avec ses camarades.

13) Le poisson retrouve les livres jetés à la mer.

14) Vaines tentatives pour le prendre.

15) Réunion des pêcheurs.

16) Sundara sous la forme d'un nouveau pêcheur.

17) Le nouveau pêcheur s'engage à prendre le poisson.

18) Il jette le filet.

19) Il apporte le poisson au chef des pêcheurs.

20) Mariage du nouveau pêcheur avec la fille du chef.

21) Sundara apparait monté sur son taureau avec, en face de lui, Nandideva délivré de la forme du poisson.

22-23) Sundara enseigne les Veda à Mīnākṣī et aux autres.

24) Sundara et Mīnākṣī se réinstallent dans leur sanctuaire de Madhurā.

58ème jeu : Où l'instruction est donnée à Vātapureça.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Vātapureça et ses parents.

3) Education de Vātapureça.

4) Arimardanapāṇḍya le prend comme ministre.

5) Il administre le royaume.

6) Il entre en méditation.

7) Il reçoit l'instruction d'un guru.

8) Le commandant d'armée fait connaitre au roi Pāṇḍya les besoins de la cavalerie.

9-10) Arimardana ordonne à Vātapureça de prendre de l'argent dans le trésor pour acheter des chevaux. Vātapureça charge l'argent sur des chameaux.

11-12) Vātapureça se baigne dans l'étang aux Lotus d'or et adore Sundara.

13) Vātapureça sortant du temple reçoit des cendres sacrées d'un officiant.

14) Vātapureça part en palanquin.

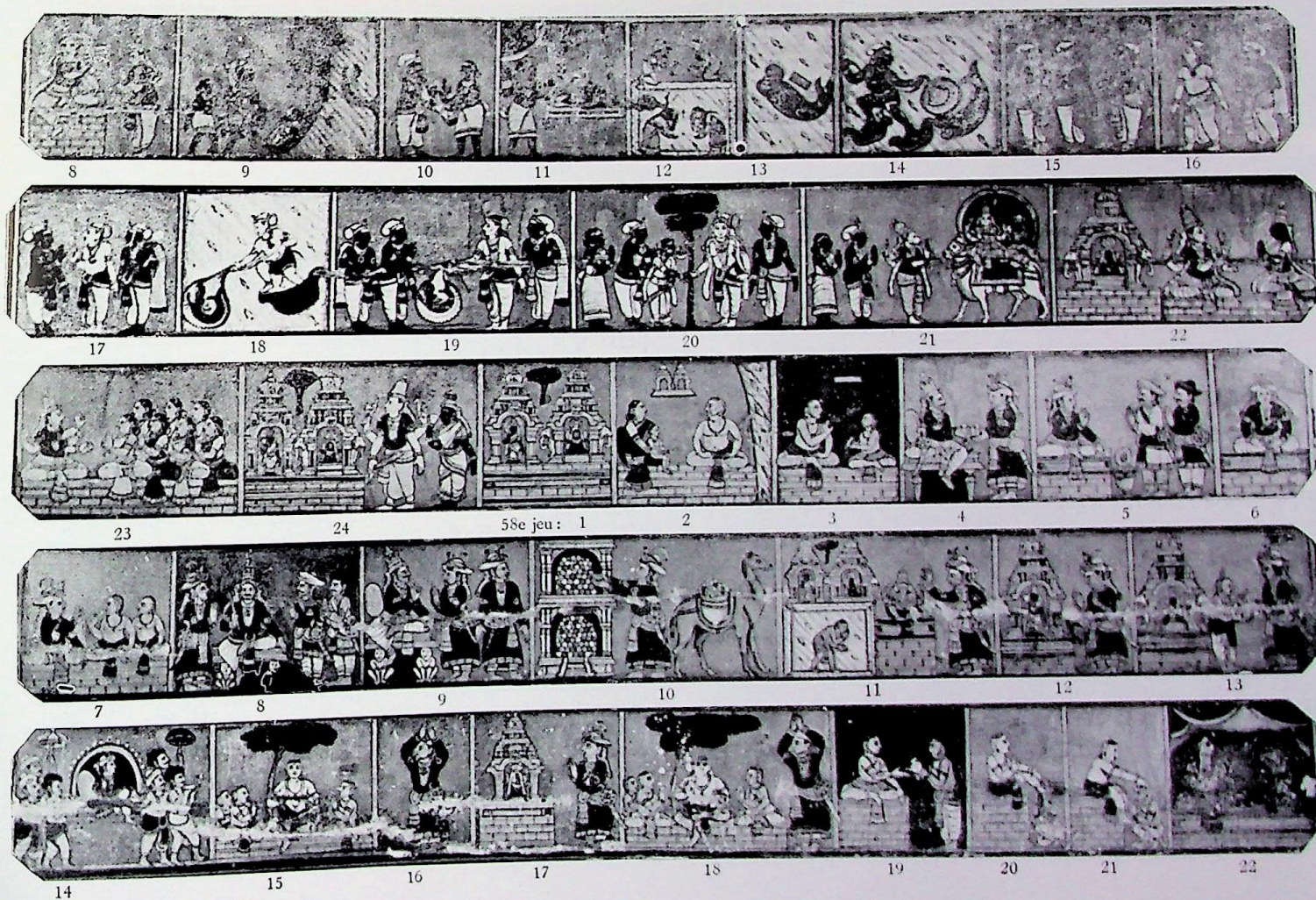
15) Vātapureça aperçoit, sous un arbre, Sundara sous l'aspect d'un guru entouré de ses disciples.

16) Il s'approche en saluant.

17) Il va prier devant le liṅga.

18) Il retourne vers le guru.

19-20-21-22) Il se donne à lui et en reçoit la consécration.

8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
58e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22

23-24-25) Vātapureça médite, révère le guru et en reçoit le nom de Maṇikka-vāçakar. Puis le guru disparait.

26) Vātapureça se lamente de la disparition du guru.

27) Il envoie ses officiers déclarer au roi que les chevaux arriveront au mois d'āṭi.

28) Un officier le dit au roi.

29-30) Construction d'un temple et d'un char à TiruperuntuRai.

31-32) Vātapureça nourrit les dévots civaïtes.

33) Le roi Pāṇḍya envoie un message.

34) Vātapureça reçoit ce message.

35) Vātapureça adore le liṅga de TiruperuntuRai.

36) Vātapureça envoie la réponse.

37) Le roi Pāṇḍya reçoit la réponse.

38) Sundara apparait en rêve à Māṇikkavāçakar.

39) Māṇikkavāçakar et le roi Pāṇḍya.

40) Māṇikkavāçakar devant Sundara.

41) Māṇikkavāçakar essuie les reproches de ses parents.

59ème jeu : Où des chacals deviennent chevaux.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.

2) Māṇikkavāçakar et Arimardanapāṇḍya.

3) Construction des écuries et creusement des étangs.

4) Arimardanapāṇḍya interroge Māṇikkavāçakar.

5) Māṇikkavāçakar est maltraité.

6) Māṇikkavāçakar enchainé.

7) Maṇikkavāçakar emprisonné.

8) Prière de Māṇikkavāçakar.

9) Sundara en compagnie de Mīnākṣi donne ses ordres à Nandikeçvara.

10) Les gaṇa transforment des chacals en chevaux.

11) Nandikeçvara et les chevaux.

12) Sundara en cavalier.

13) L'arrivée des chevaux est annoncée à Māṇikkavāçakar.

14) Māṇikkavāçakar l'annonce à son tour au roi.

15) Mais les chevaux n'arrivent toujours pas et le roi s'impatiente de nouveau.

16) Il fait arrêter derechef Maṇikkavāçakar.

17) Arrivée des chevaux.

18) Défilé devant le roi.

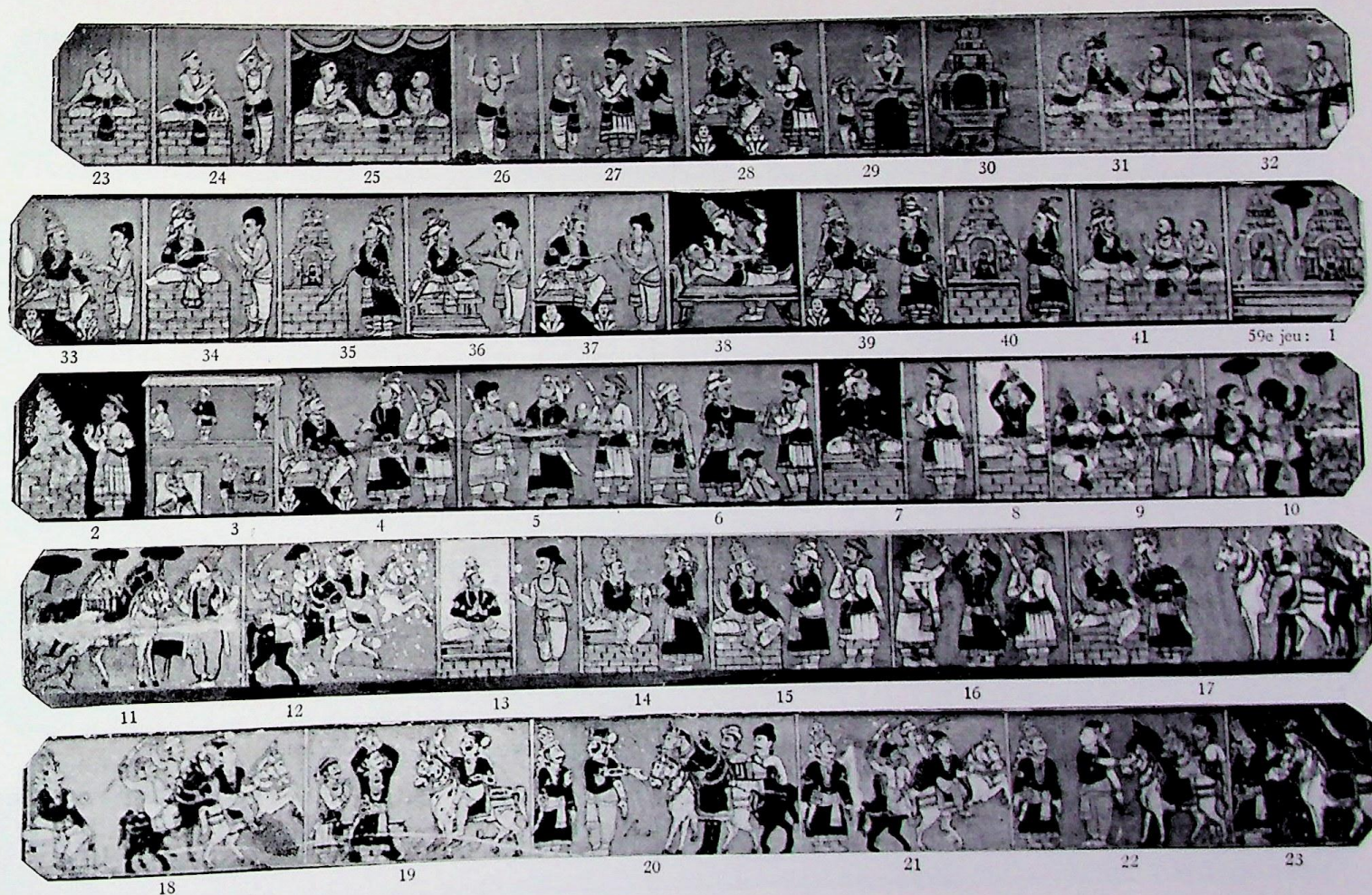
19) Sundara sous la forme de cavalier présente merveilleusement son cheval et le roi se lève et salue malgré lui.

20) Description des chevaux par Sundara.

21) Défilé d'autres chevaux.

22) Présentation de ces chevaux.

23) Présentation du cheval de la meilleure race.

23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
59e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

24) Remise des cordes en signe de vente définitive.

25) Les chevaux dans l'écurie.

26) Le roi offre des présents à Sundara sous la forme du cavalier.

27-28-29) Le roi ordonne et effectue des distributions de présents.

30) Sundara raconte son jeu à Mīnākṣī.

60ème jeu : Où les chevaux deviennent chacals

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Māṇikkavāçakar et ses parents.

3) Méditation de Māṇikkavaçakar.

4) Les chevaux dans l'écurie.

5) Ils se transforment en chacals et attaquent les vrais chevaux.

6) Les chacals causent des dégats en ville.

7) Le roi en apprend la nouvelle par ses serviteurs.

8) Il reçoit Māṇikkavāçakar.

9) Il le fait arrêter une fois de plus.

10) La rivière Vegavati est appelée par Sundara.

11) Elle entre dans la ville d'où se sauvent les habitants.

12) Māṇikkavāçakar est laissé seul.

13) Māṇikkavāçakar en méditation dans le temple.

61ème jeu : Où est portée de la terre.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Le roi et ses ministres.

3) On entreprend d'établir un barrage.

4) Le ministre surveille les travaux.

5) Vanti, marchande de piṣṭa, dans sa maison.

6) Sundara sous la forme d'un manœuvre.

7) Vanti engage le manœuvre pour sa part de travail.

8) Le manœuvre reçoit du piṣṭa en guise de salaire.

9) Il mange.

10) Il revient demander encore du piṣṭa.

11) Il va au travail.

12) Il fait enregistrer son nom pour le compte de Vanti.

13) Il commence à travailler.

14) Il se repose au pied d'un arbre.

15) Il chante et danse.

16) Il revient encore demander du piṣṭa à Vanti.

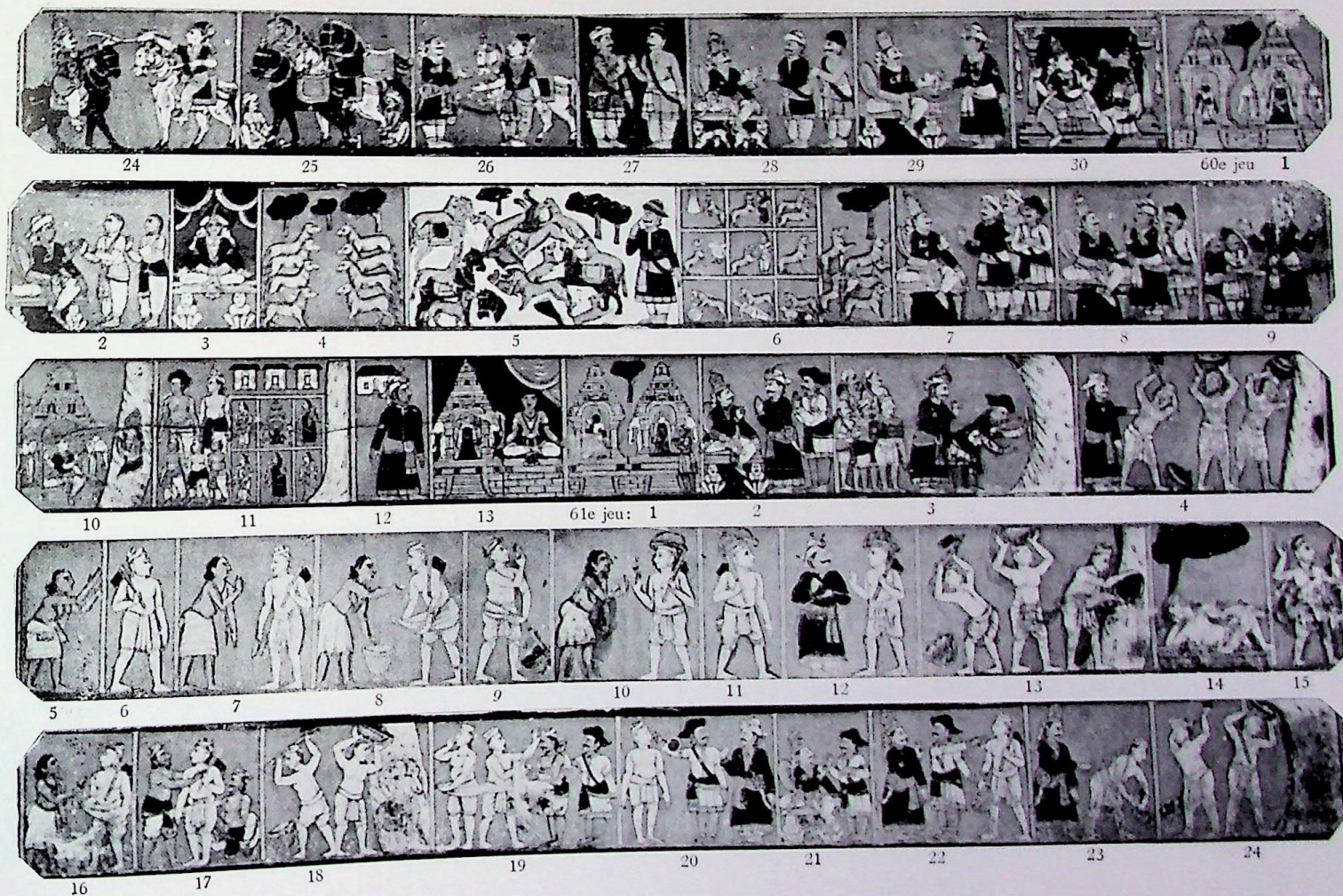
17-18-19-20) Il s'amuse avec les autres sans travailler sérieusement.

21) Un surveillant fait rapport au Pāṇḍya.

22) Le Pāṇḍya inspecte les travaux.

23) Il donne un coup de rotin au manœuvre.

24) Le manœuvre laisse tomber son panier de terre et disparait, mais du coup le barrage est établi.

24
25
26
27
28
29
30
60e jeu 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
61e jeu: 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

25) Chacun a senti un coup sur son propre dos.

26) Un envoyé du roi appelle Vanti, mais un char aérien arrive et l'emporte.

27) Vanti arrive au Çivaloka.

28) Le Pāṇḍya pense à Sundara.

29) Rencontre du Pāṇḍya avec Māṇikkavāçakar dans le temple.

30) Māṇikkavāçakar et le Pāṇḍya adorent Sundara.

31) Le Pāṇḍya invite Māṇikkavāçakar.

32) Adoration de Sundara par le roi.

33) Le roi, sa femme et leur fils Jagannātha.

34) Consécration royale de Jagannāthapāṇḍya.

35) Māṇikkavāçakar, Naṭeçvara et Çivakamisundari dans la ville de Cidambara.

36) Māṇikkavāçakar en méditation.

37) Controverse entre les prêtres de Cidambara et les bouddhistes.

38) Sundara apparait en rêve aux prêtres.

39-40) Ceux-ci viennent inviter Vātapureça qui refuse.

41) Sundara apparait de nouveau en rêve aux prêtres.

42) Les prêtres appellent Vātapureça de son autre nom de Māṇikkavāçakar qui lui avait été donné par son guru.

43) Māṇikkavaçakar suit les prêtres.

44) Controverse entre Māṇikkavāçakar et les bouddhistes.

45) Les bouddhistes vaincus, le roi Coḷa et sa fille muette.

46) La fille muette parle et le roi se prosterne.

47) Les vaincus sont broyés dans un moulin à huile.

48) Māṇikkavāçakar et le roi Coḷa adorent Naṭeçvara et Çivakāmi.

49) Ils s'unissent avec Natarāja.

62ème jeu : Où le Pāṇḍya est délivré de la fièvre.

1) Mīnākṣi et Sundareçvara.

2) Lignée des rois Pāṇḍya.

3) Le Pāṇḍya attaque le Cera. Le Cera est défait.

4) Le Pāṇḍya attaque le Coḷa. Le Coḷa est défait.

5) Le Cera est rétabli dans son royaume par le Pāṇḍya.

6) Le Coḷa est rétabli dans son royaume par le Paṇḍya.

7) Mariage de la fille du Coḷa Vaniteçvari et de Kubjapāṇḍya.

8) Le ministre Kulabandhana du Coḷa est envoyé à la cour du Pāṇḍya.

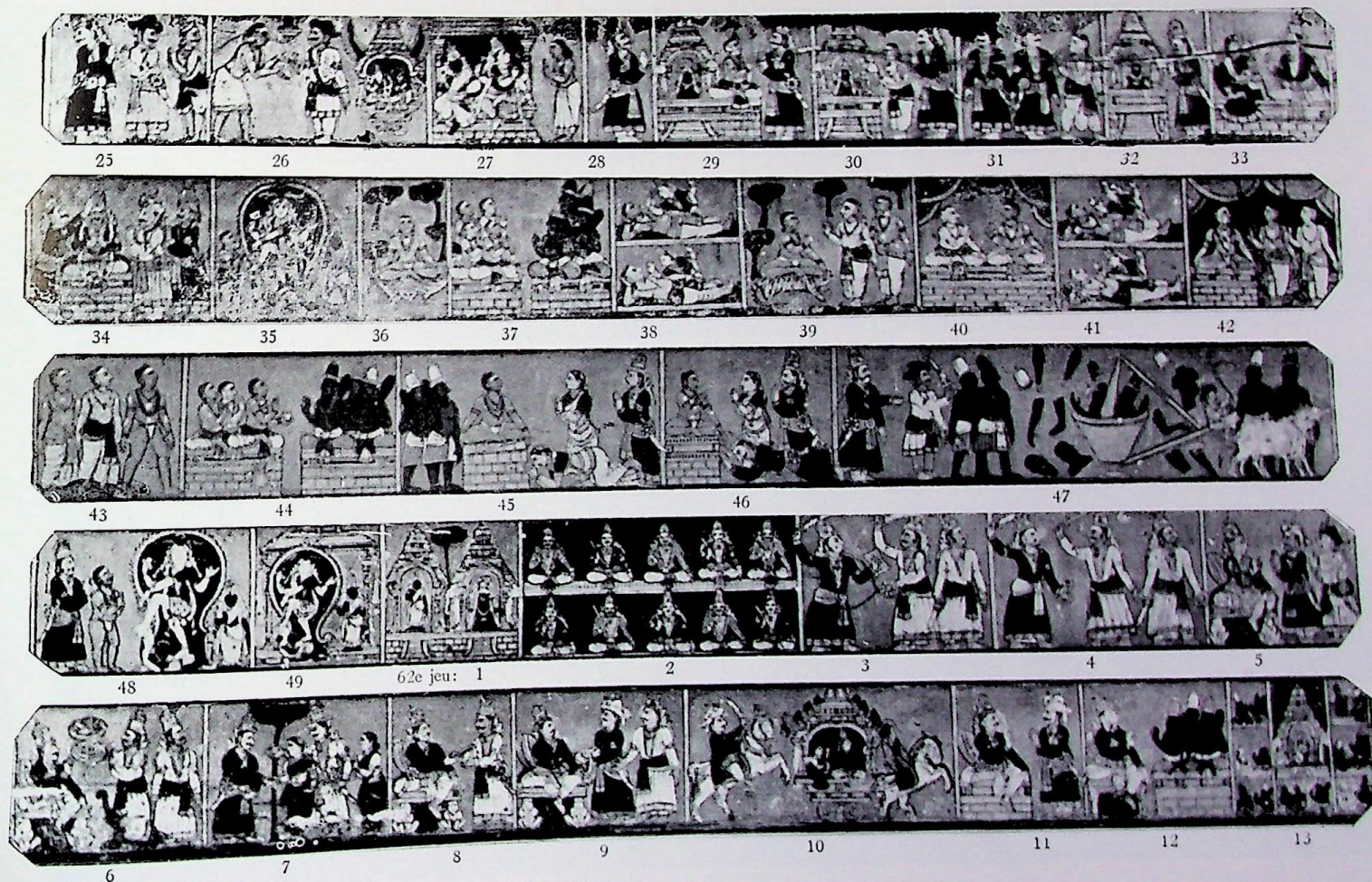
9) Kubjapāṇḍya et ses ministres au pays Coḷa.

10) Les époux et le ministre rentrent à Madhurā en char.

11) Kubjapāṇḍya et son nouveau ministre, Kulabandhana.

12) Kubjapāṇḍya et les Jain.

13) Madhurā perd sa gloire par l'installation des Jain autour du temple.

25 26 27 28 29 30 31 32 33
34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47
48 49 62e jeu: 1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12 13

14) Vaditeçvarī et Kulabandhana prient Sundareça.

15) Rencontre d'un brāhmane de Cidambara qui fait connaitre Jñānasambandha.

16) Remise d'une lettre pour Jñānasambandha.

17) Jñānasambandha reçoit le message à Vaidikavāraṇa.

18) Prière de Jñānasambandha à Çiva.

19) Sambandha va dans un palanquin de perles vers Madhurā.

20) Les Jain s'opposent à son entrée à Madhurā.

21) Malgré cette opposition Jñānasambandha atteint Madhurā.

22) Prière à Sundara par Jñānasambandha.

23) Vāgīça invite Sambandha à venir à son monastère.

24) Sambandha au monastère de Vāgīça.

25) Sacrifice de magie noire par les Jain.

26) Les Jain incendient le monastère de Vāgīça où Sambandha est couché.

27) Sambandha ordonne au feu d'aller saisir le roi Pāṇḍya qui est jain.

28) Maladie du roi Pāṇḍya.

29) Les Jain essayent en vain de le guérir.

30) La femme du roi Pāṇḍya conseille à son mari de faire chercher Sambandha.

31) Kulabandhana et Vaditeçvarī invitent Sambandha.

32) Sambandha dans la chambre du roi Pāṇḍya.

33) Nouvelle intervention des Jain.

34) Sambandha, après l'échec des Jain, intervient.

35) Il enduit de cendre sacrée le côté du roi.

36) Il achève le traitement.

37) Guérison du Paṇḍya qui perd sa bosse et prend le nom de Sundarapāṇḍya.

63ème jeu : Où les Jain sont empalés.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) La reine Vaditeçvarī et le ministre Kulabandhana prient Jñānasambandha de délivrer le pays du jaïnisme.

3) Tous trois invoquent Sundara.

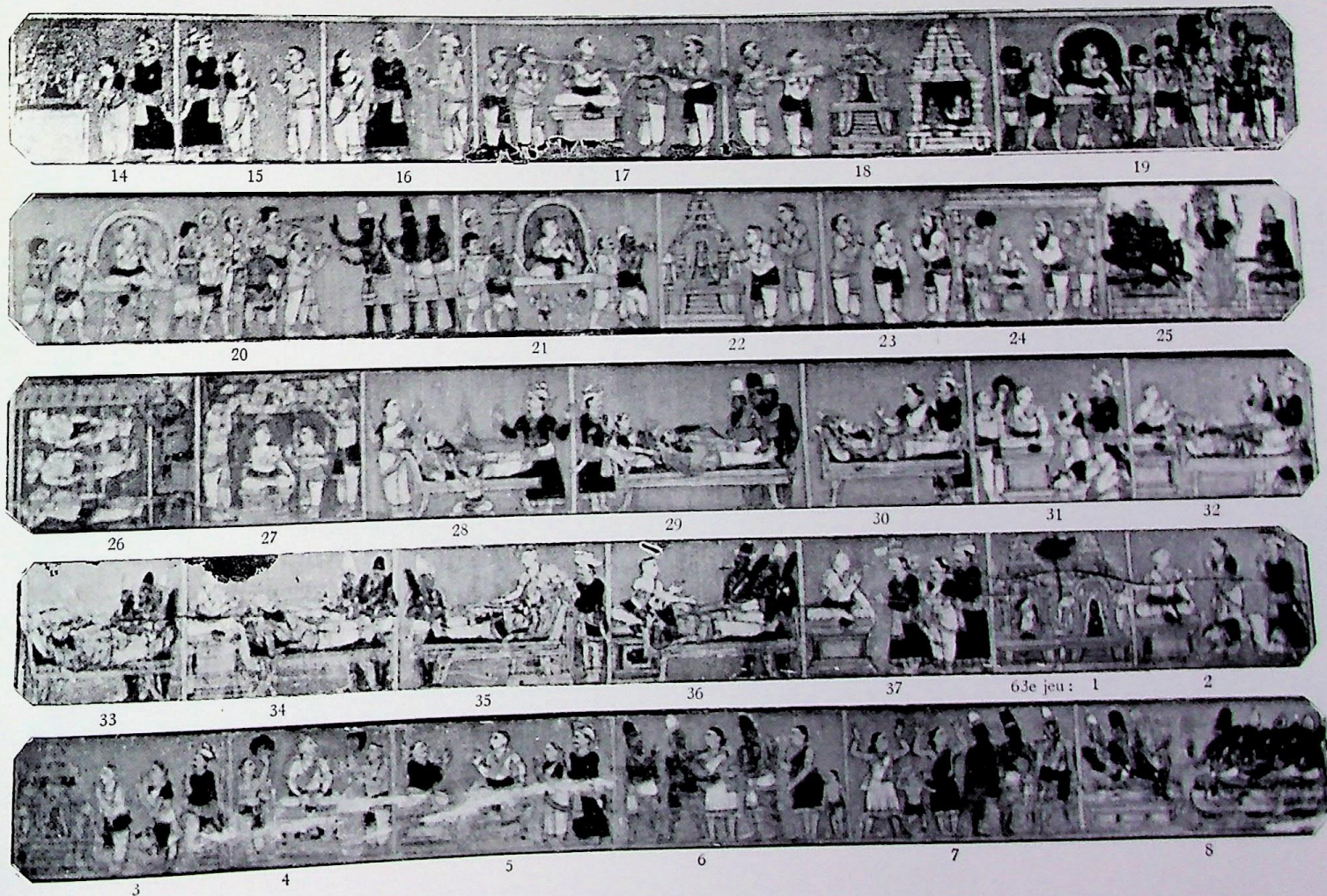
4) Ils décident d'entamer une controverse avec les Jain.

5) Ils prennent l'accord du roi.

6) Les femmes des Jain racontent leurs rêves funestes à leurs maris.

7) Les Jain partent affronter Sambandha au grand désespoir des femmes.

8) Séance de confrontation des adversaires.

14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
63e jeu : 1
2
3
4
5
6
7
8

9) Discussion entre Sambandha et les Jain.

10) Sambandha met des feuilles de ses œuvres au feu; elles restent intactes.

11) Les Jain proposent de jeter des feuilles dans la rivière. Celles qui remonteront le courant donneront la victoire. Les vaincus seront empalés.

12) Le Pāṇḍya fait fabriquer des pals.

13) Les jain s'engagent à s'empaler s'ils sont vaincus.

14) La feuille jetée par Sambandha remonte le courant.

15) Les feuilles jetées par les Jain suivent le courant et sont entrainées vers la mer.

16) Le roi Pāṇḍya et les autres honorent Sambandha.

17) Quelques uns des Jain vaincus demandent pardon à Sambandha.

18.19) D'autres s'empalent eux-mêmes ou sont empalés.

20) D'autres encore se frottent le front de cendre et deviennent çivaïtes.

21) Le roi demande à Sambandha de suivre la feuille qui remonte le courant.

22) Sambandha se met en marche.

23) La feuille ayant disparu, Sambandha s'enquiert auprès des bergers.

24) Il retrouve la feuille à proximité d'un liṅga.

25) Sambandha se concerte avec le roi.

26) Le roi érige un temple à cet endroit qui prend le nom de Tiruvēṭakam et adore Çiva.

27) Le Pāṇḍya, la reine et le ministre Kulabandhana honorent Sambandha.

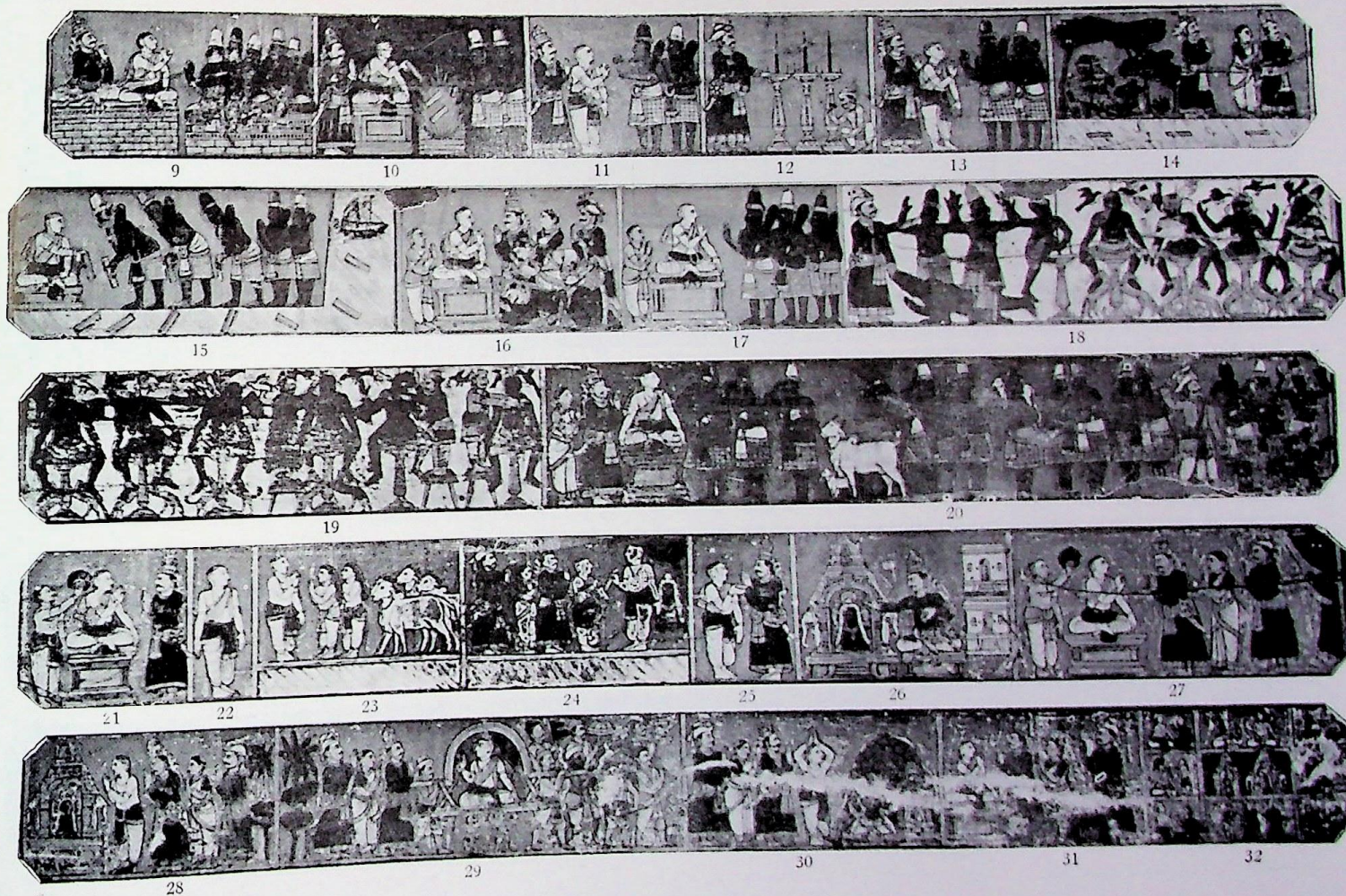
28) Tous adorent Sundareça.

29) Sambandha quitte Madhurā dans un palanquin de perles suivi de la famille du Pāṇḍya.

30) Tous adorent la colline et le dieu de TirupparaṅkuNRam.

31) La famille du Pāṇḍya prend congé de Sambandha.

32) Visite des lieux saints çivaïtes par Sambandha.

9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32

33) Sambandha et ses disciples en bateau.

34) Il adore le Dieu de Tirukoḷḷampūtūr.

35) Il remporte une victoire sur les Jain.

36-37) Il convertit des Jain au çivaïsme.

38-39) Continuation des pèlerinages.

40-41-42-43-44) Adoration par Sambandha des formes divines des divers lieux sacrés.

45) Sambandha chantant change des palmiers mâles en palmiers femelles à Tiruvōttur.

46) Adoration du liṅga par Sambandha.

47) Naissance de Pūmpavai à Mayilāpūr.

48) Pūmpāvai mordue par un serpent.

49) Lamentation des parents.

50) Incinération de Pūmpāvai.

51) Urne cinéraire de Pūmpāvai.

52) Un dévot de Çiva invite Sambandha.

53) Sambandha adore Kāpāliçvara.

54) Sambandha demande qu'on apporte l'urne.

55) L'urne est déposée devant le liṅga.

56) Sambandha chante et Pūmpāvai ressuscite.

57) Les parents et Pūmpāvai se prosternent devant Sambandha.

58) Pūmpavai

59) Sambandha adore Çiva.

60) Les parents de Pūmpāvai offrent à Sambandha la main de leur fille. Il refuse.

61) Sambandha à Çidambara.

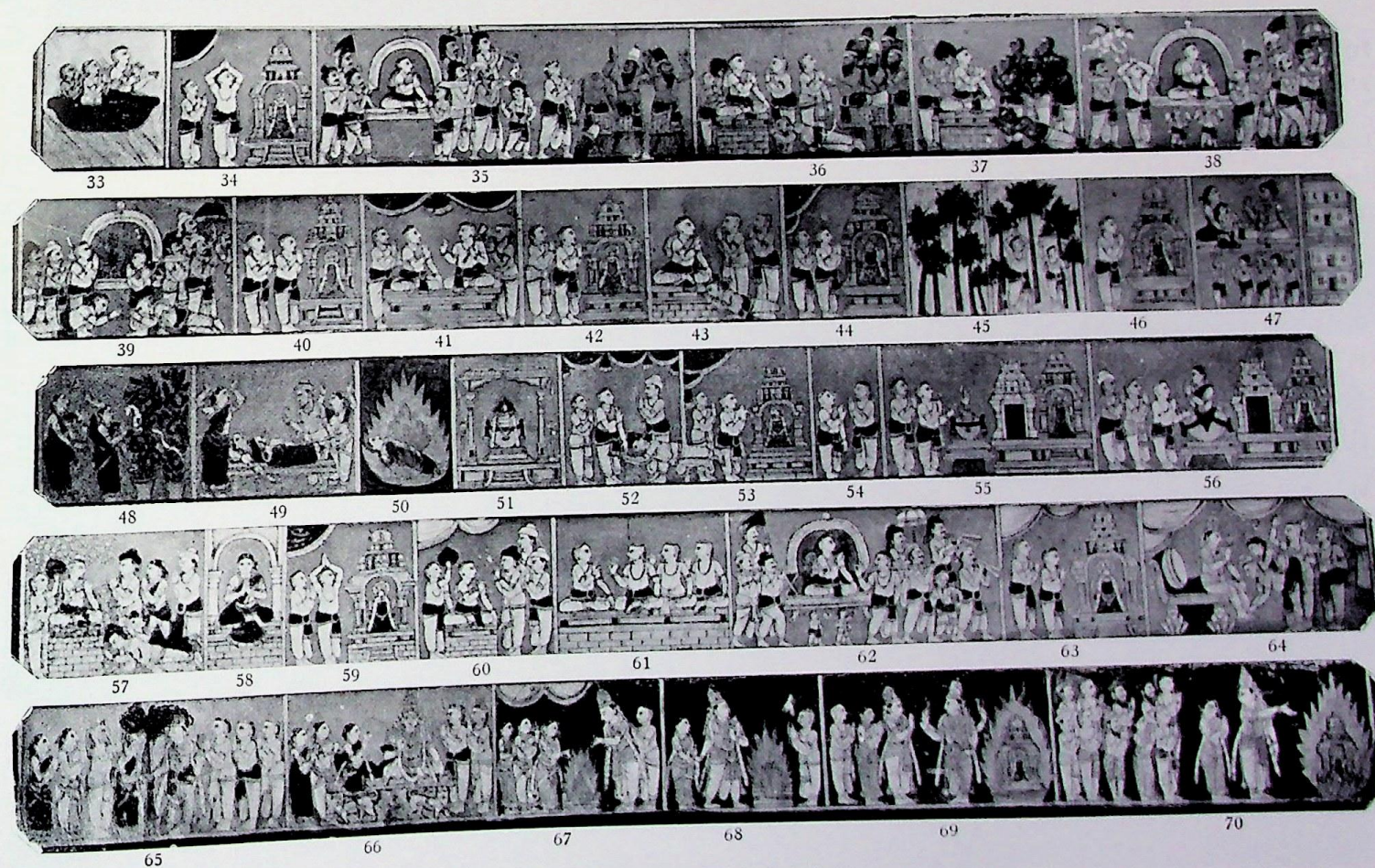
62) Continuation des pèlerinages.

63) Sambandha en adoration à ÇikaLi.

64-65-66-67-68-69) Cérémonies du mariage de Sambandha avec la fille de Nammaṇṭārrampi.

70) Les deux époux disparaissent dans le feu sacré.

N. B. — De 33 à 72 les peintures illustrent une partie de l'histoire de Sambandha qui figure dans le "Periya Purāṇam" (st. 897 à 1256) et non dans le TiruviḷaiyāṭaRpurāṇam.

Planche XXXIV

71) Union de Sambandha et de son épouse avec Çiva.

72) Adoration au temple de Tirunallūr perumaṇal

64ème jeu : Où sont convoqués un liṅga, un puits et un arbre çamı.

1) Mīnākṣī et Sundareçvara.

2) Un marchand, sa femme et leur fille.

3) Le marchand déclare à ses parents que sa fille sera mariée à son neveu.

4) Incinération du marchand et de sa femme.

5) Envoi de la nouvelle au neveu.

6) Le neveu reçoit la nouvelle.

7) Le neveu va à la ville de son oncle, apprend ses dernières volontés et s'apprête à repartir.

8) Il emmène sa cousine et emporte l'héritage.

9) Halte à TiruppuKampayam.

10) Un serpent mord le neveu.

11) Sambandha s'informe de la cause des pleurs.

12) La cousine va voir Sambandha.

13) Sambandha chante et le neveu ressuscite.

14) Mariage du neveu et de sa cousine devant le liṅga, le puits et l'arbre Çamı.

15) Les époux prennent congé de Sambandha.

16) Le neveu au temple de Madhurā.

17) L'enfant du premier lit et l'enfant du second lit se battent.

18) Dispute des deux mères.

19) La seconde femme, injuriée, se lamente.

20) Elle adore Sundara.

21) Apparition du liṅga, du puits et de l'arbre Çamı cités comme témoins par la seconde femme.

22) La population de Madhurā fait l'éloge de la seconde femme.

23) Le neveu répudie sa première femme.

24) Intervention de la deuxième en sa faveur.

25) Réconciliation et vie harmonieuse.

26) Agastya termine son récit aux sages.

Fin des 64 jeux divins.

EPILOGUE

1) Agastya en méditation.

2) Agastya, Lopāmudrā et les sages à Kāçi, au bord du Gange au sanctuaire de Viçvanātha.

3) Agastya instruit les sages.

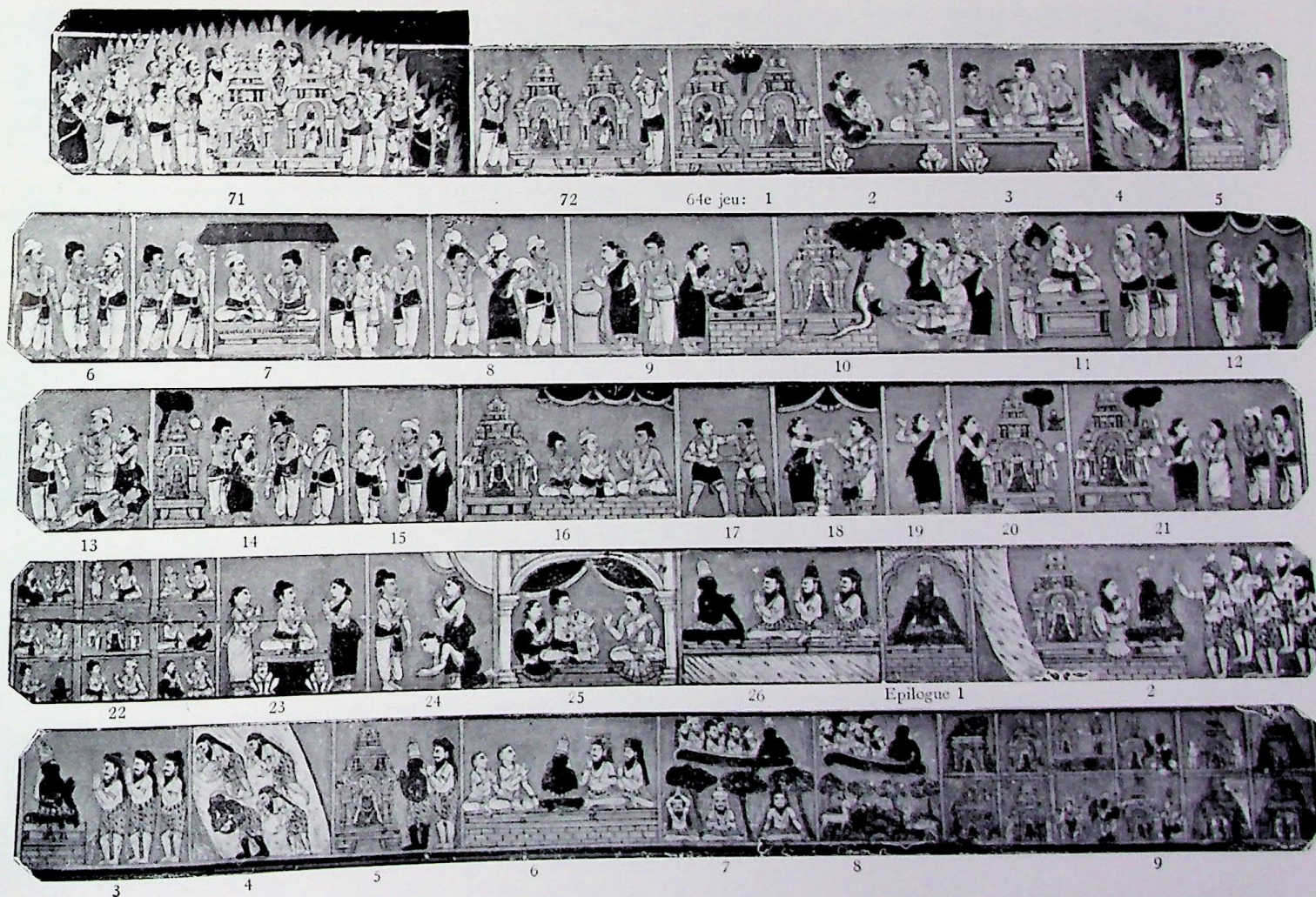
4) Bain des sages et d'Agastya dans le Gange.

5) Adoration.

6) Agastya et les sages font le vœu d'aller visiter Madhurā.

7-8) Ils voyagent au dessus des forêts et des montagnes.

9) Ils visitent de nombreux lieux sacrés.

71
72
64e jeu: 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
Epilogue 1
2
3
4
5
6
7
8
9

10) Les sages se prosternent devant le gopuram de Madhurā.

11) Ils se baignent dans l'étang aux Lotus d'or.

12) Ils adorent Siddhivināyaka.

13) — do — Mīnākṣī.

14) — do — Sundareçvara.

15) Agastya faisant des offrandes à Sundareçvara.

16) Agastya pratiquant une oblation dans le feu.

17) Adoration de Sundareçvara par Agastya et les autres sages.

18) Sundareçvara sort du Liṅga et bénit Agastya.

19) Chaque sage établit un liṅga et l'adore.

20) Nouvelle adoration.

21) Agastya et son épouse dans le Tapovana.

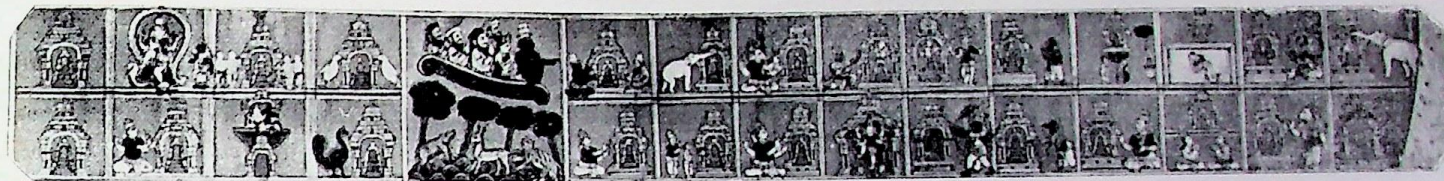
22) Sages en méditation dans le Tapovana.

23) Siddhivināyaka.

24) Mīnākṣī.

25) Sundareçvara.

26) Naṭeśa.

27) Subrahmaṇya, Vallī et Devasenā.

9 (suite)
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27

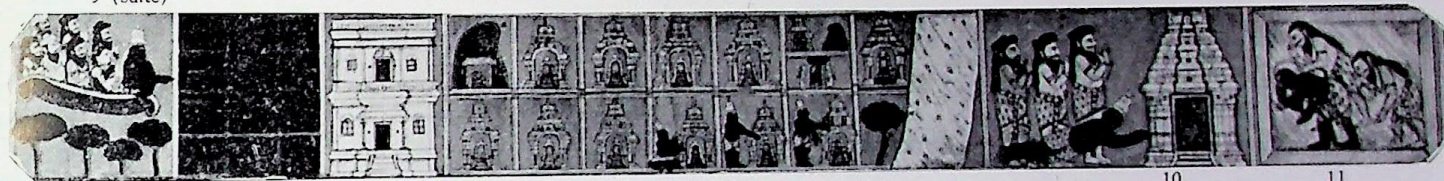
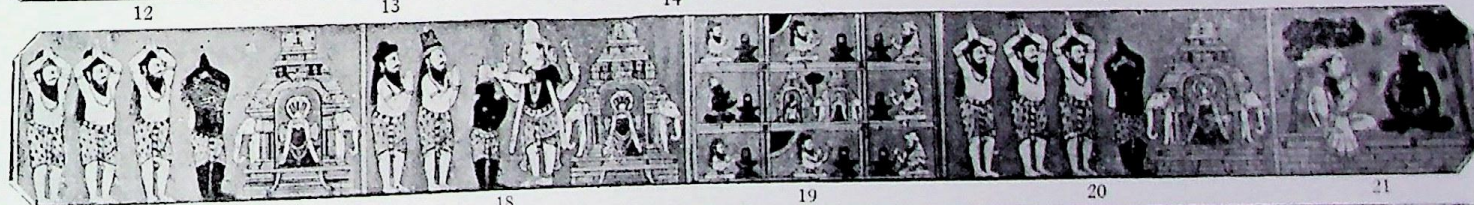
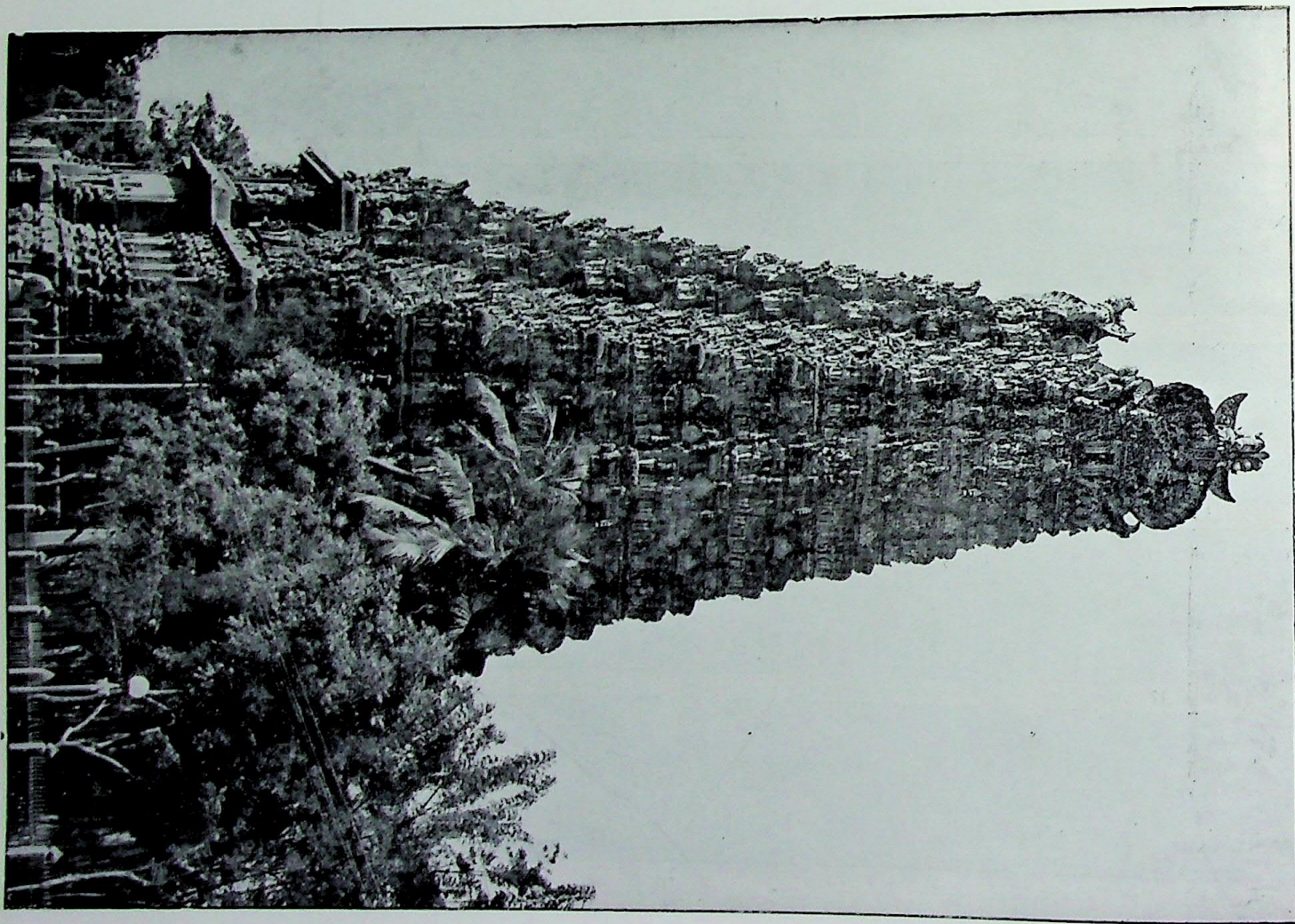
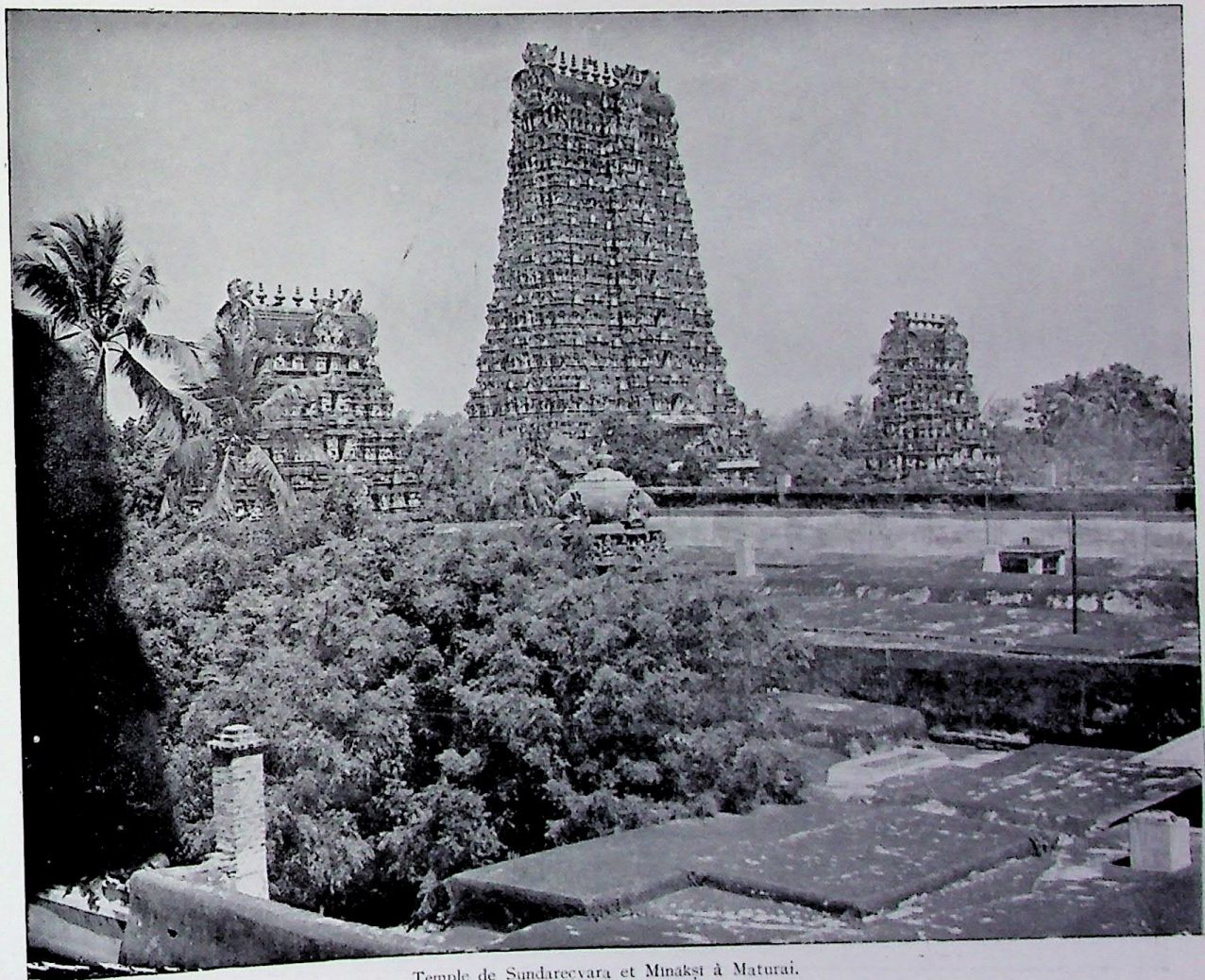
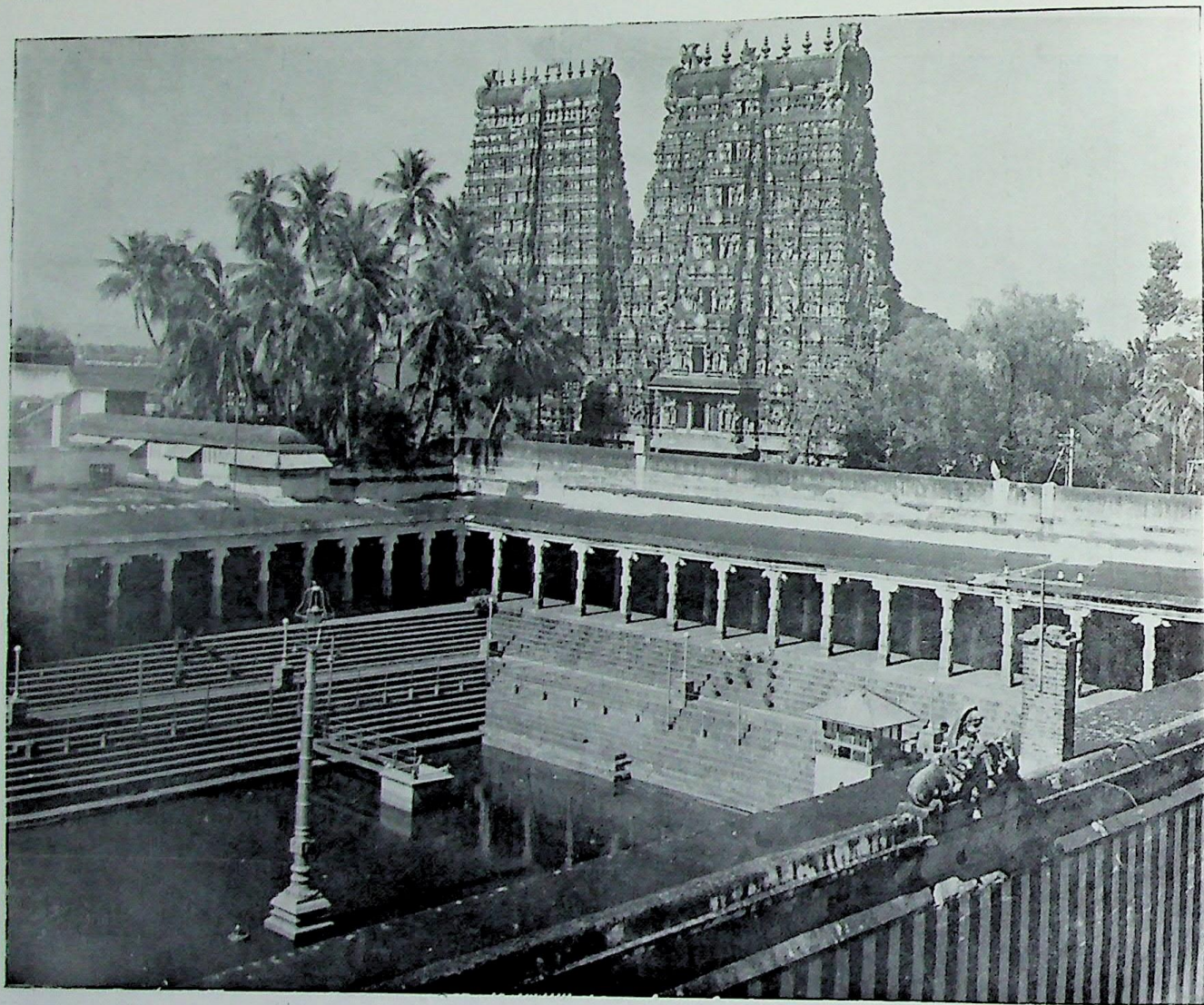
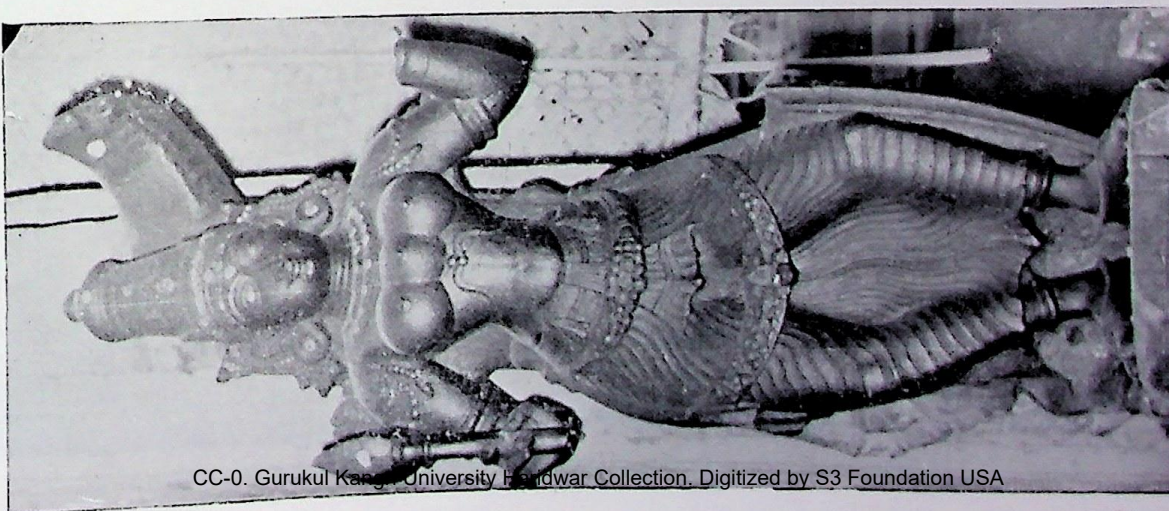
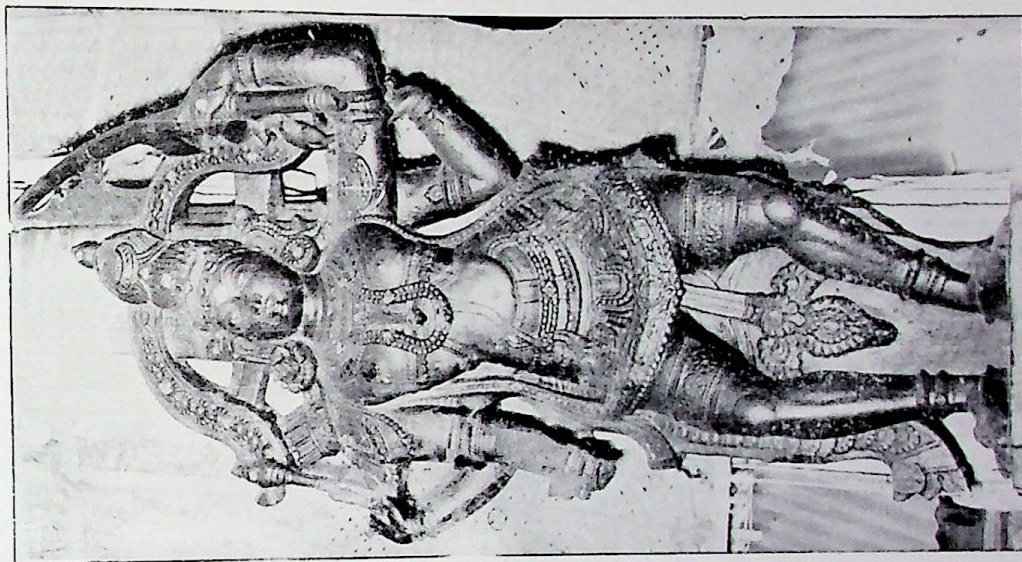
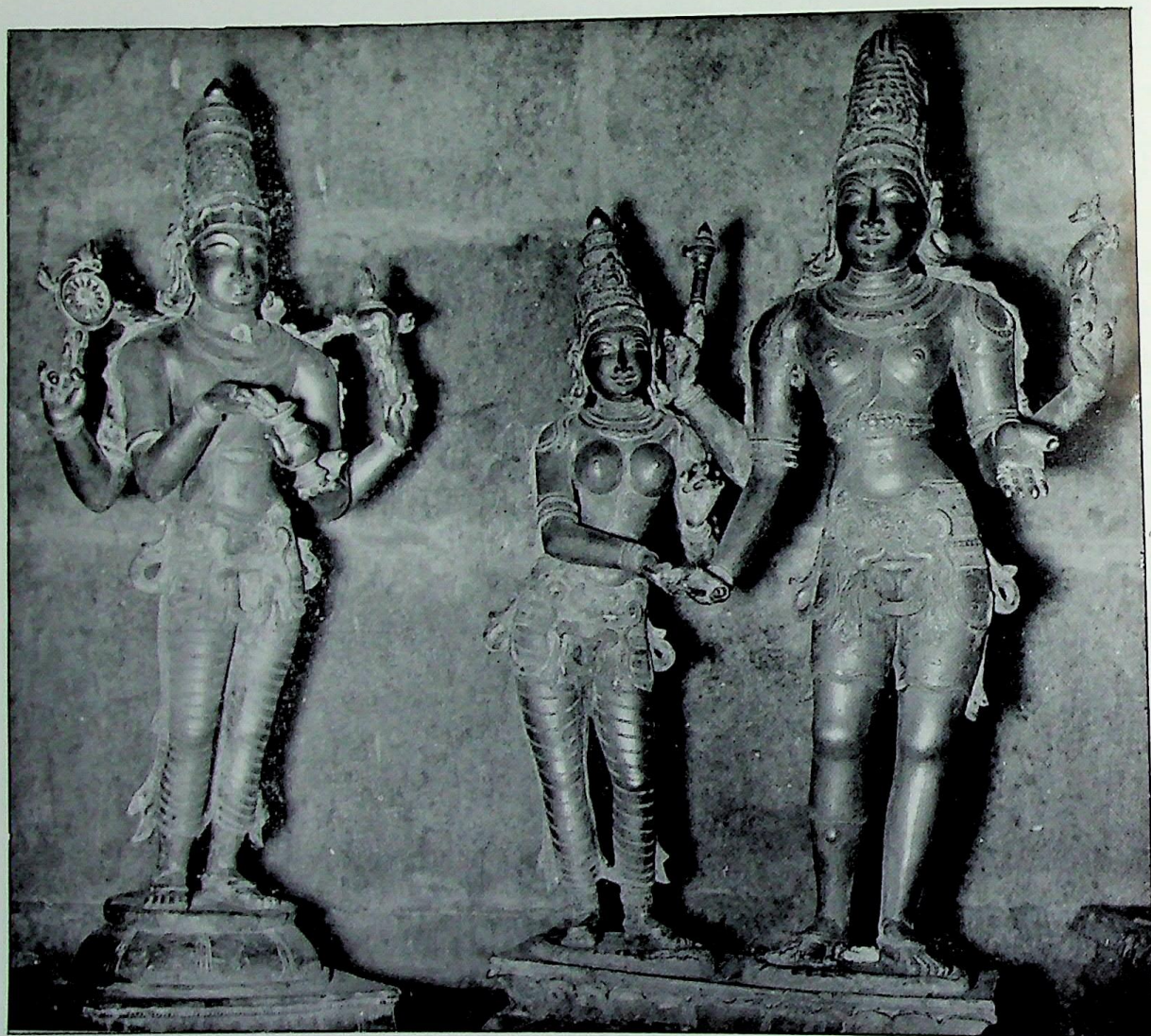
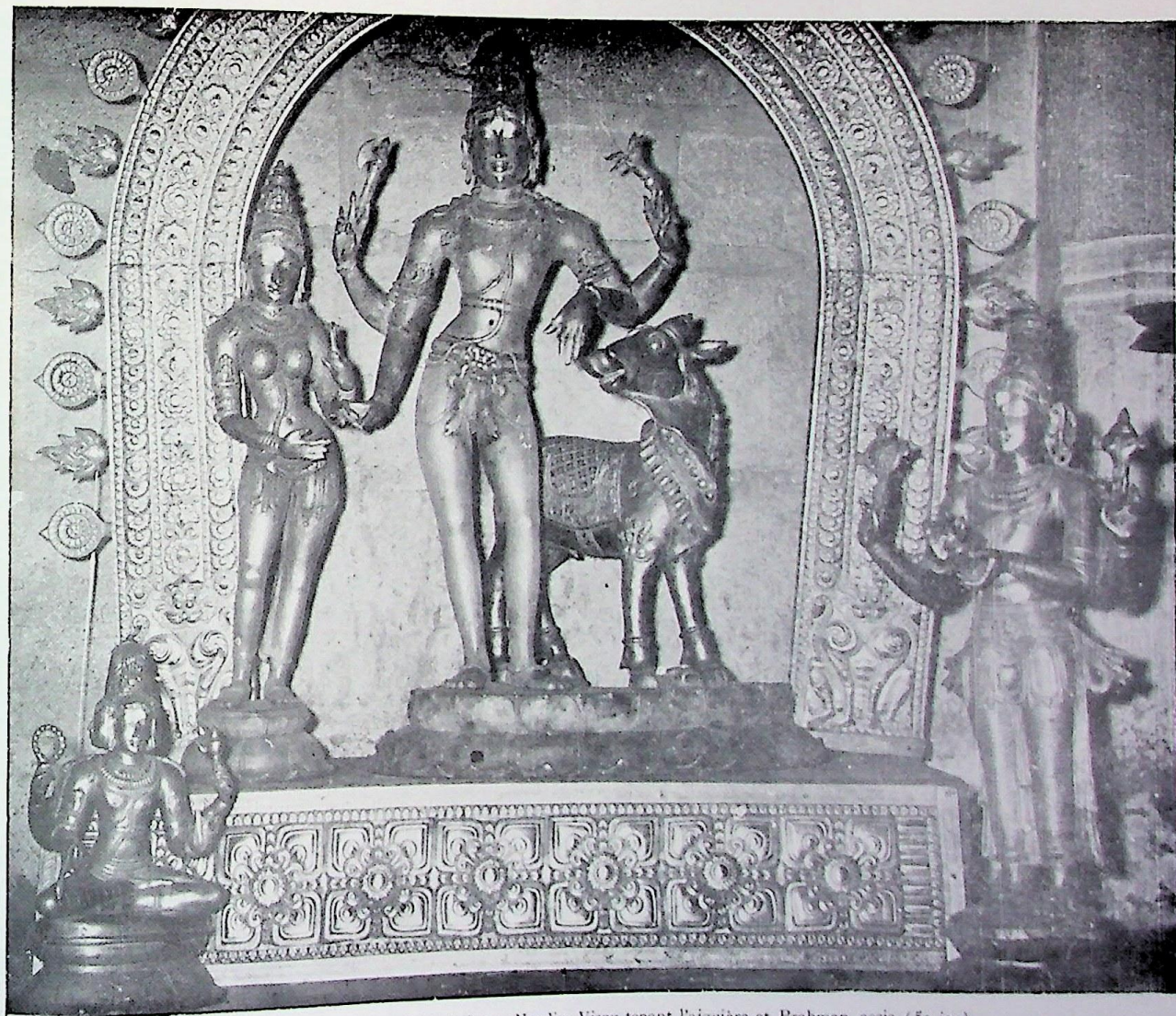
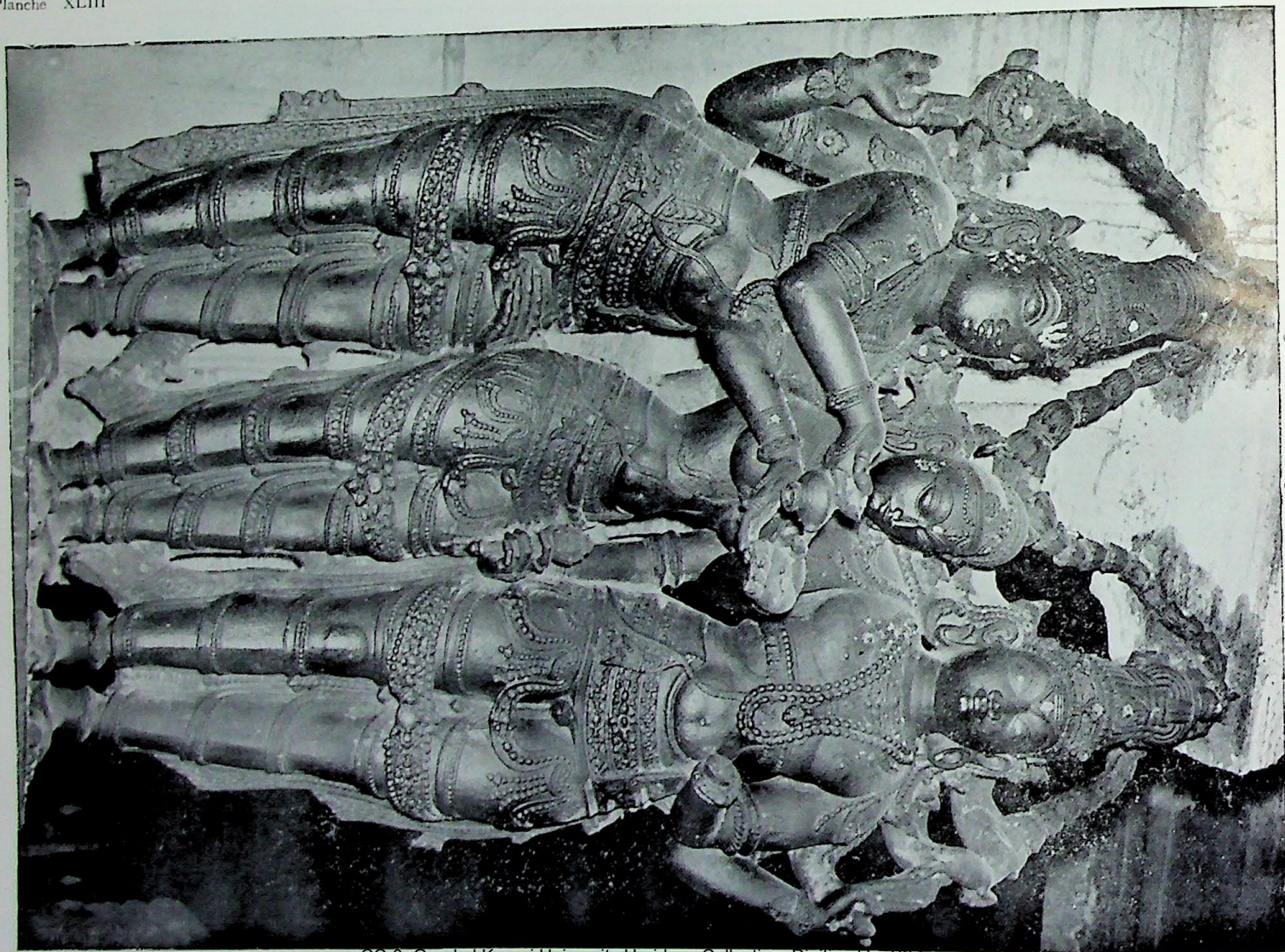
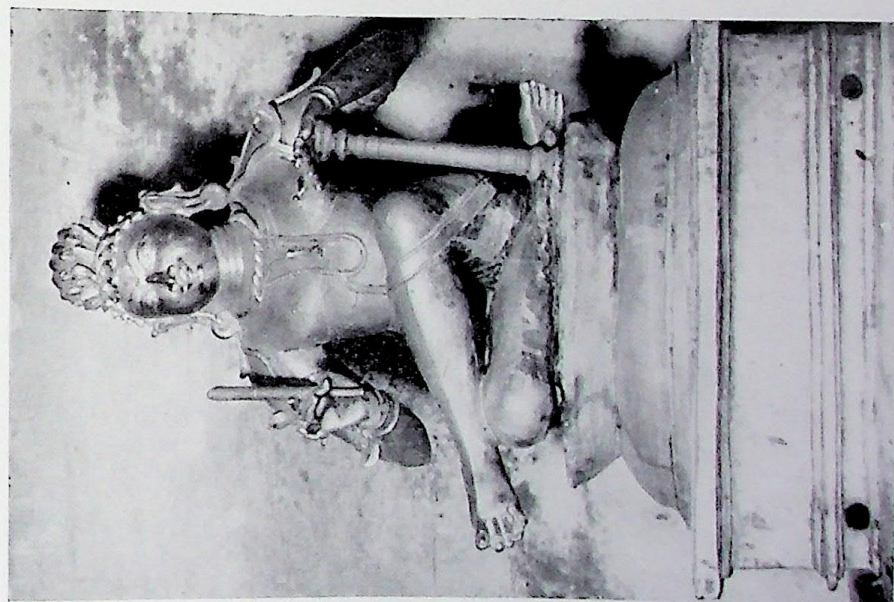
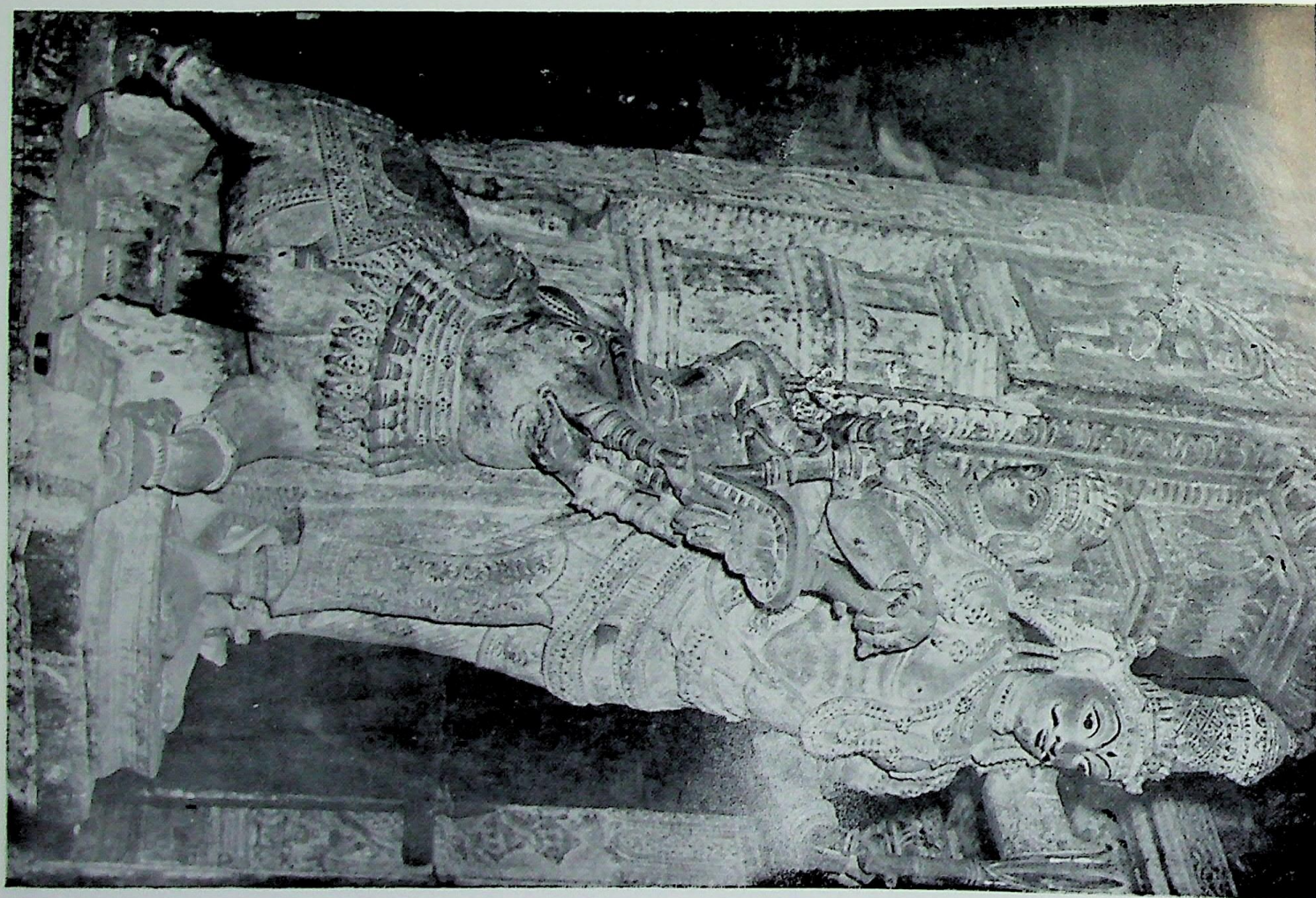
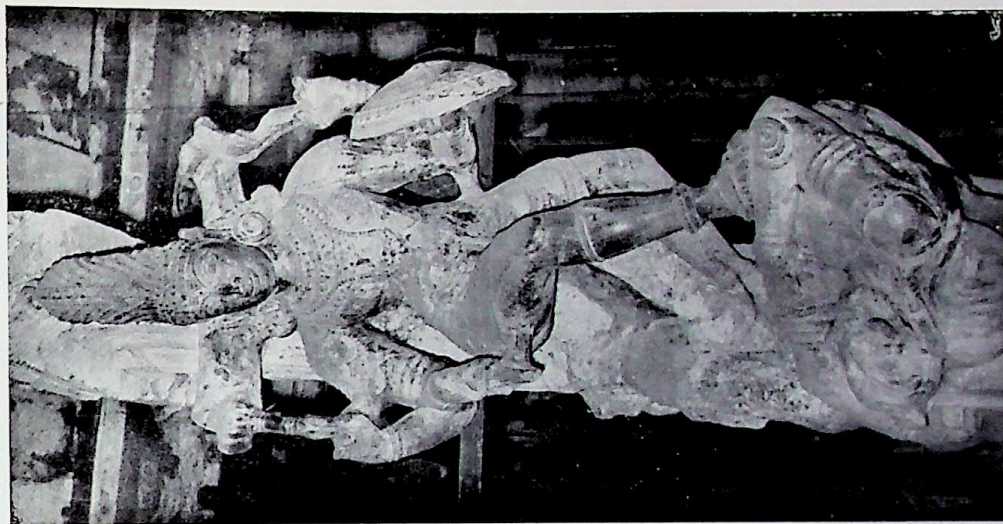
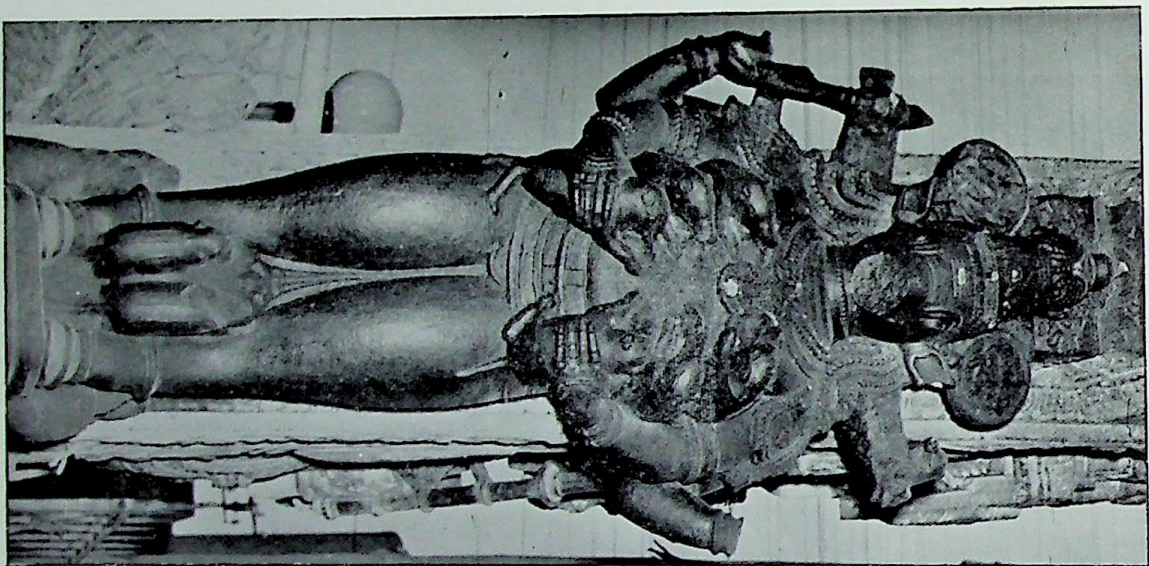
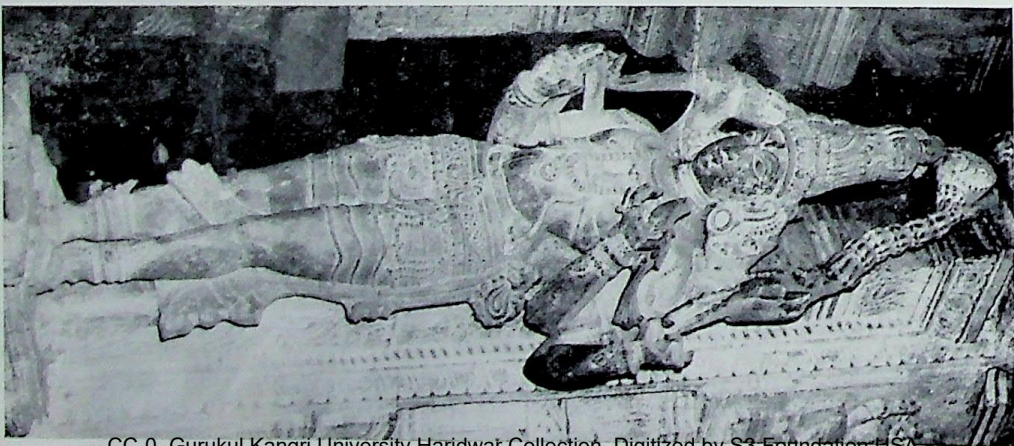
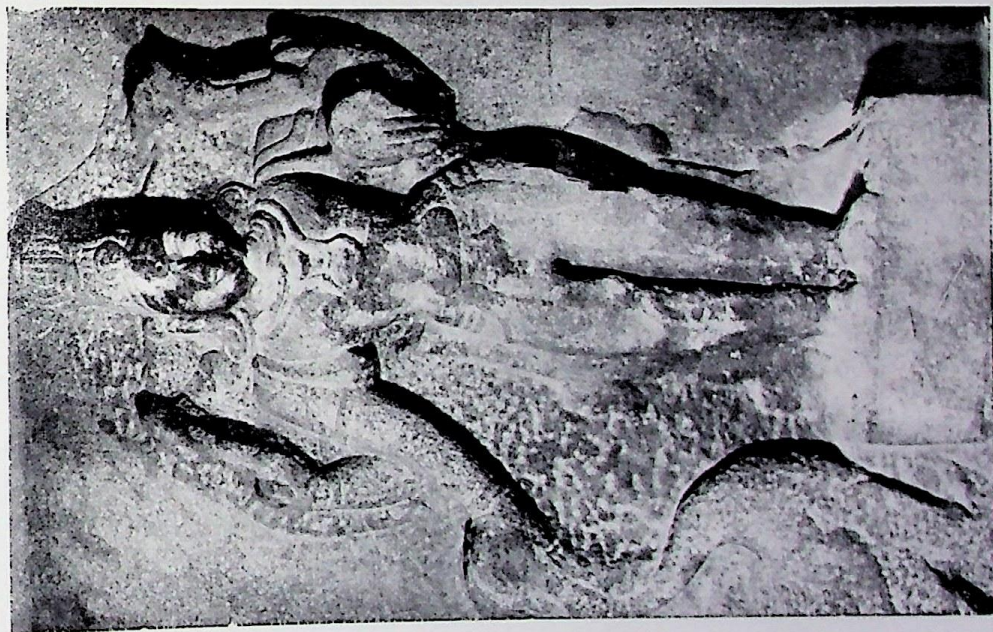



Planche XXXVII

Temple de Sundareçvara et Minākṣi à Maturai.

Gopura Sud.

Temple de Sundareçvara et Minākṣī à Maturai.
Terrasse et gopura.

Temple de Sundareçvara et Mīnākṣī.
Le PoRRāmaraippoykai "Etang aux Lotus d'or" entouré de la galerie aux peintures
et deux gopura.

Taṭātakai aux trois seins en posture guerrière devant Sundara. Putumaṇṭapam - Maturai. (5ème jeu)

Sundara en posture guerrière devant Taṭatakai. Putumaṇṭapam - Maturai (5ème jeu).

Mariage de Sundara et Taṭātakai. Viṣṇu tenant l'aiguière employée pour la cérémonie. (5ème jeu) Tiruviṭaimarutur.

Mariage de Sund[illegible]takai avec Nandin, Viṣṇu tenant l'aiguière et Brahman assis (5e jeu).
Kōnerirājapuram.

Mariage de Sundara et Taṭātakai—Viṣṇu versant de l'eau dans les mains des époux. (5ème jeu)
Putumaṇṭapam — Maturai.

Sundara sous forme de Çittar (21ème jeu)
Temple de Sundareçvara et Mīnākṣi — Maturai.

L'éléphant de pierre mange une canne à sucre (21ème jeu)
Putumaṇṭapam — Maturai.

Sundara changeant de pied dans sa danse (24ème jeu)
Temple de Sundareçvara et Minakṣi — Maturai.

Mise en pièces du méchant maitre d'escrime par Sundara
sous la forme d'un escrimeur.

Maṇṭapa aux mille piliers — Maturai (27ème jeu)

Sundara allaitant les marcassins orphelins de la reine des sangliers. (45ème jeu)
Putumaṇṭapam — Maturai.

Instruction à un oiseau noir (47ème jeu)
Putumaṇṭapam — Maturai. (L'oiseau est sur la main antérieure gauche de Sundara).

Sundara donnant la délivrance au héron (48ème jeu)
Temple de Sundareçvara et Mīnākṣi, Maturai.

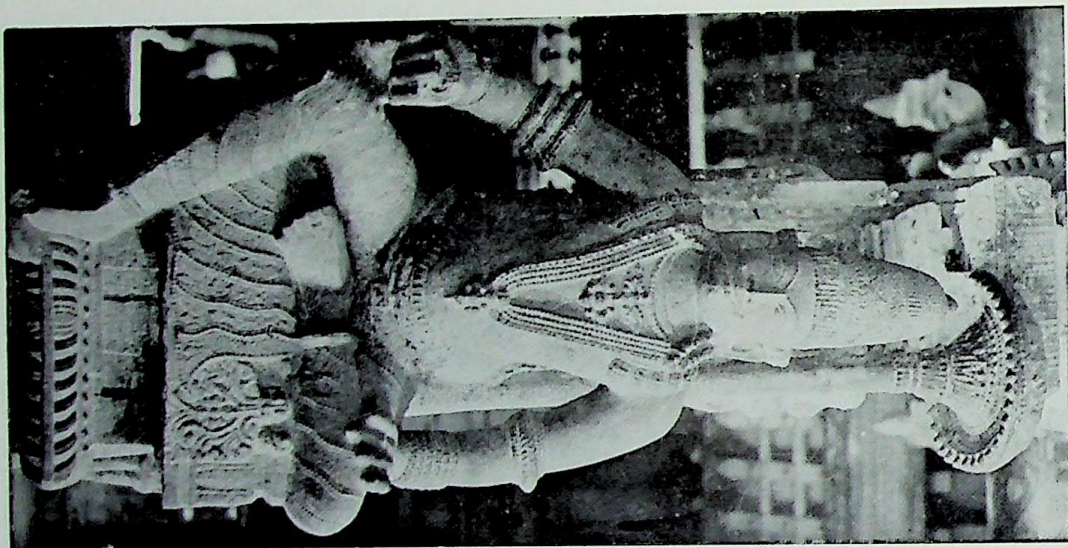
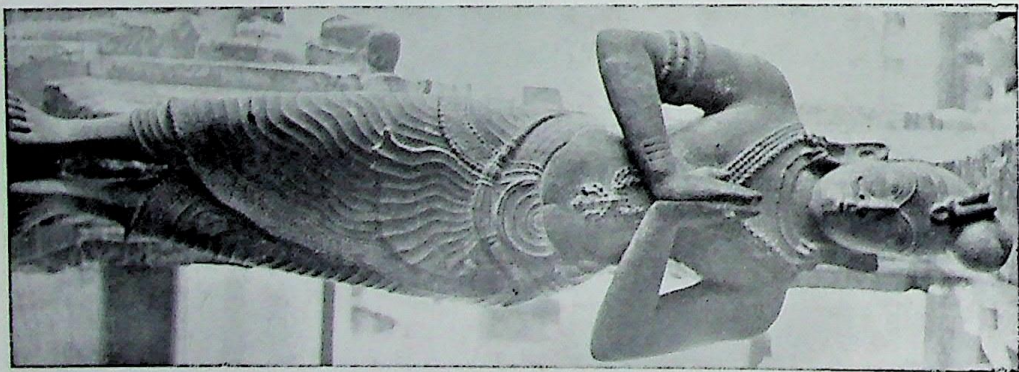
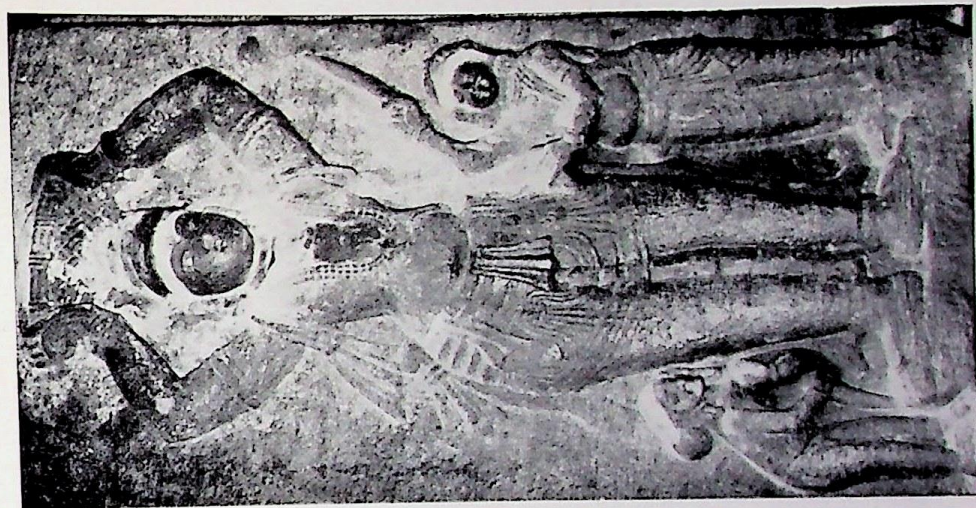



Planche XLIX

Le roi ArimartaNa Pāṇṭiya. (58ème jeu).
Avuḍaiyārkōvil.

Kurumpa Vēḷāḷar (58ème jeu)
Āvuḍaiyārkōvil.

Sundara sous forme de guide de la nouvelle cavalerie (59ème jeu)

Āvuḍaiyārkōvil.

Sundara travaillant comme manœuvre et portant de la terre pour la marchande de Piṭṭu. Le roi lève son bâton sur lui. (61ème jeu).

Temple de Sundareçvara et Mīnākṣī — Maturai.

TABLE DES ILLUSTRATIONS